ΤΕΥΧΟΣ 118 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 900

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



AMIGA SPECIAL REVIEW
THE LION KING
ΑΦΙΣΑ ΔΩΡΟ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

CONSOLE TEST
SONY PLAYSTATION

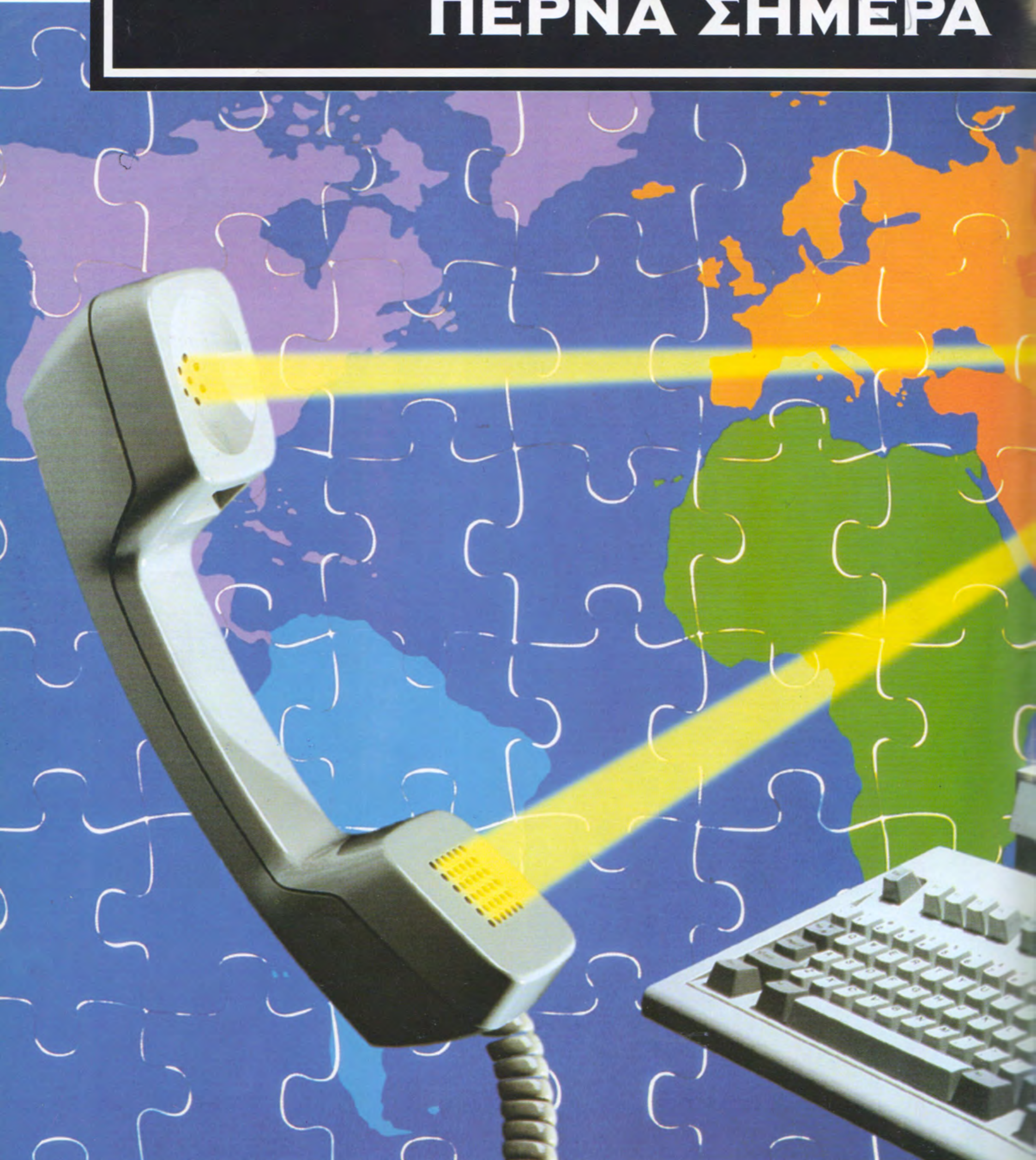
if it's not real time it's not a game

- **CONSOLE MARKET**
  ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
- **AMIGA ΧΩΡΙΣ JOYSTICK**
  - *DIRECTORY OPUS*
  - *AMIGA DOS: Η ΕΞΕΛΙΞΗ*

ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ
AMOS PROGRAMMING



Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΠΕΡΝΑ ΣΗΜΕΡΑ



118

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Γ. Κουρκουτάς, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κορίνα Πριμηκυρίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Παύλος Χατζηκυριάκου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



THE LION KING

44 Οι περιπέτειες του μικρού Simba, τώρα και στην Amiga!



SONY PLAYSTATION

18 "If it's not realtime, it's not a game", δήλωση του Akira Sato, διευθυντή της Sony.

PIXEL*mania*
Το πιο ενημερωτικό, το πιο βολικό, το πιο επαναστατικό, το πιο IN "κόνσολο-περιοδικό" του gamer!

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη Σύνταξη 7

Σχολιάζοντας 8

Console Market Ευκαιρίες 18

Hints'n'Tips 56

Multi User Games 60

Αλληλογραφία 84

Αγγελίες 90

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica 10

Software Flash 28

RPG News 78

GAME REVIEWS

SPECIAL REVIEW 44

THE LION KING

SOFTWARE REVIEWS 34

KICK OFF 3 – DRAGONSTONE – MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE – LORDS OF THE REALMS – TOP GEAR – SUBWAR 2025 – FANTASY MANAGER – SHADOW FIGHTER – DEATH MASK

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

CONSOLE TEST 18

SONY PLAYSTATION

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK (AMIGA) 64

TO WORKBENCH ΑΝΑΒΑΘΜΙΖΕΤΑΙ

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK (AMIGA) 68

DIRECTORY OPUS

AMOS PROGRAMMING (AMIGA) 72

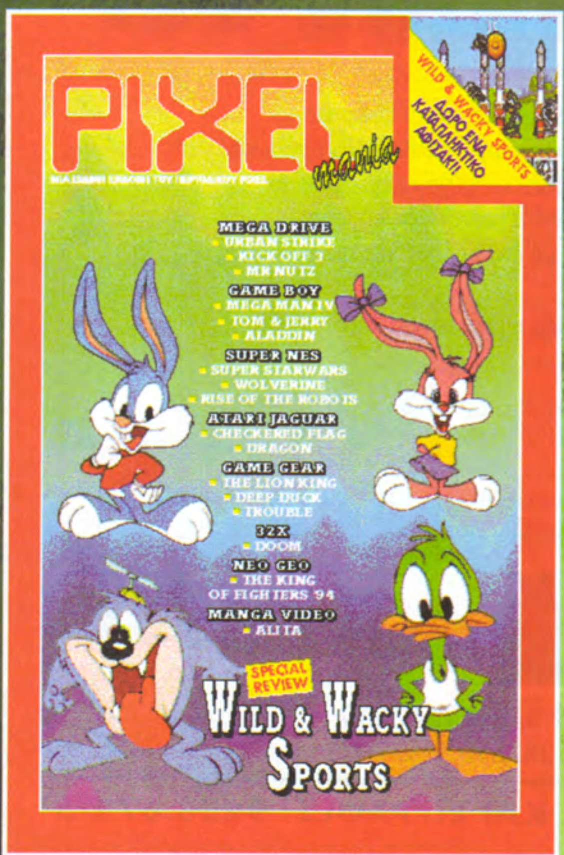
ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

RPG ΘΕΜΑ 80

CIRCLE PLAYERS

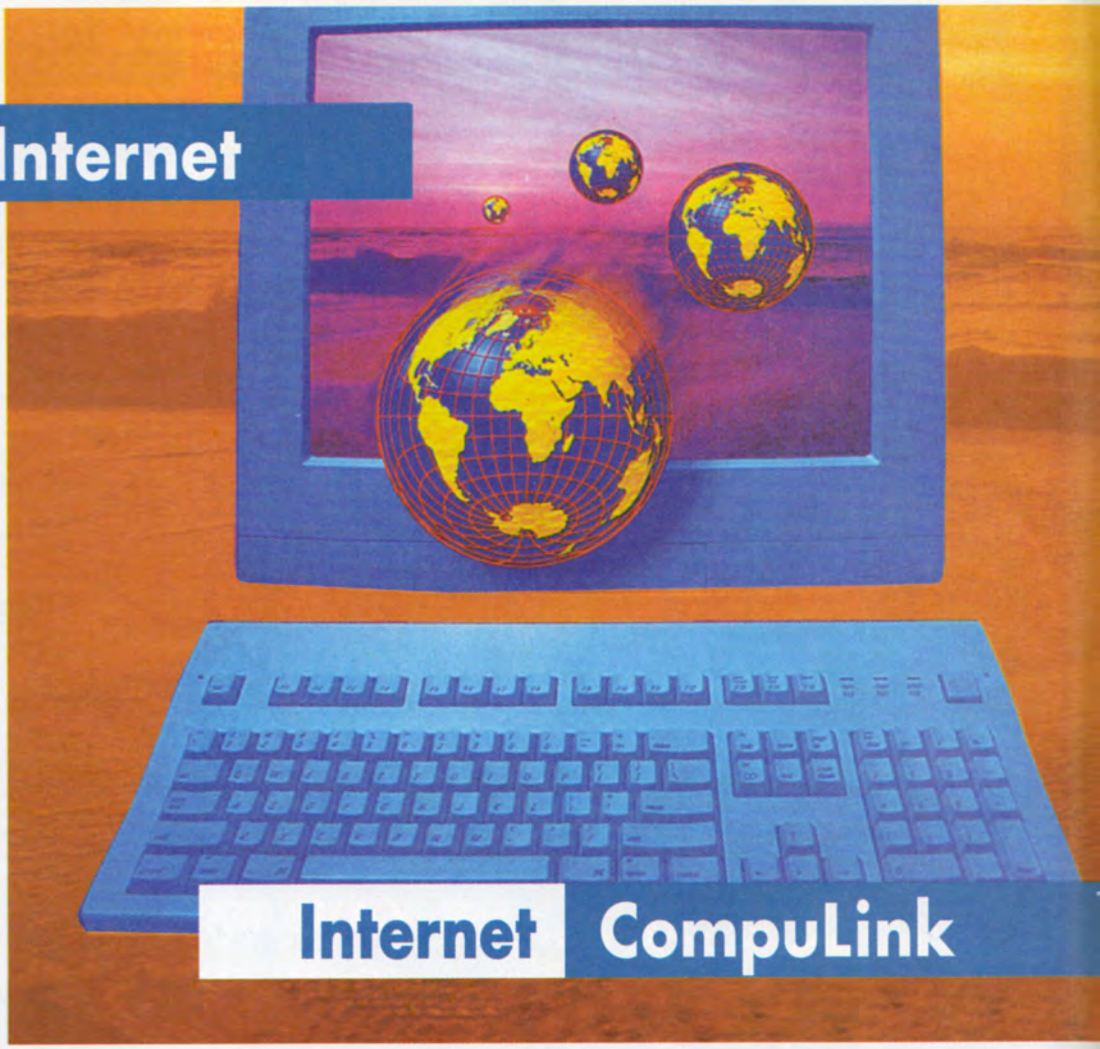
CONSOLE MARKET

22 Τεχνικά στοιχεία και τιμές για όλες τις κονσόλες της ελληνικής αγοράς.



CompuLink Internet

- USENET
- WWW
- MAIL
- FTP
- TELNET
- GOPHER
- ARCHIE
- VERONICA
- IRC
- WAIS
- MOSAIC



Ο ΚΟΣΜΟΣ... ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ!

Σήμερα, η CompuLink αποτελεί τη συνολική λύση για ηλεκτρονική πληροφόρηση και επικοινωνία. Παρέχει όλες τις υπηρεσίες Internet, πλήρη τεχνική υποστήριξη, τεχνογνωσία, εξειδικευμένο προσωπικό. Κάθε συνδρομητής, εταιρία ή ιδιώτης μπορεί να εργασθεί, να ενημερωθεί, να ψυχαγωγηθεί, να επικοινωνήσει με 30.000.000 άλλους χρήστες, μέλη της μεγαλύτερης ηλεκτρονικής κοινότητας σήμερα. Επικοινωνία εύκολη και αξιόπιστη, γρήγορη και οικονομική, φιλική και με ένα μέλλον γεμάτο εκπλήξεις!

CompuLink και Internet, η ολοκληρωμένη εικόνα διεθνούς ηλεκτρονικής επικοινωνίας στην Ελλάδα.

COMPULINK WEB SERVER

http://www.compulink.forthnet.gr

COMPULINK NETWORK

ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238.672-5, Fax: 9242.219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 42, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΕΣ: 9238.672-5

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Pixelάδες, καλωσορίσατε στο μηνιαίο ραντεβού μας. Στο τεύχος που κρατάτε, φροντίσαμε να υπάρχουν αρκετά ενδιαφέροντα θέματα που θα σας κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον μέχρι το επόμενο ραντεβού μας.

Σήμερα, ξεφυλλίζοντας τις σελίδες του περιοδικού θα βρείτε κάτι το καινούριο. Κάτι που θα σας εκπλήξει, κάτι που θα σας αρέσει, κάτι που θα σας ενθουσιάσει. Μια αφισέτα του "The Lion King", η οποία συνοδεύει το Special Review του μήνα. Μία ανάλογη αφισέτα θα βρίσκεται στο εξής κάθε μήνα στο περιοδικό μας.

Μία παρόμοια ευχάριστη έκπληξη περιμένει και όλους τους "σοβαρούς" Amiga χρήστες. Μία νέα μόνιμη στήλη έρχεται να προστεθεί στις σελίδες του περιοδικού, η "AMOS Programming". Κάθε μήνα θα υπάρχει κάποια "ρουτινίτσα", κάποιο προγραμματάκι, το οποίο θα μπορείτε να πληκτρολογήσετε μόνοι σας και στη συνέχεια να απολαύσετε. Στο σημείο αυτό, θα ήθελα να σας υπενθυμίσω ότι μπορείτε να απευθυνθείτε σε εμάς για τυχόν απορίες και ερωτήσεις ή ακόμη και για την αποστολή κάποιου μικρού δικού σας προγράμματος (σχετικά με την Amos Basic). Εμείς είμαστε ανοιχτοί σε όλα!

Οι console users σε αυτό το τεύχος έχουν την τιμητική τους! Στη στήλη Console Market μπορούν να βρουν συγκεντρωμένες -για πρώτη φορά- όλες τις κονσόλες που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά. Λοιπόν, αν σκέφτεστε να αλλάξετε το "γερασμένο" μηχάνημά σας ή την αγορά κάποιας κονσόλας, δείτε τα τεχνικά χαρακτηριστικά της καθεμίας, κάντε τις δικές σας συγκρίσεις, δείτε ποια καλύπτει τις απαιτήσεις σας, ψάξτε την τσέπη σας και να είστε σίγουροι ότι η αγορά σας θα είναι επιτυχημένη.

Τον τελευταίο καιρό ακούσαμε και διαβάσαμε πάρα πολλά εντυπωσιακά στοιχεία γύρω από την κονσόλα της Sony, το PlayStation. Λογικό ήταν να την περιμένουμε κάποια στιγμή και στη χώρα μας. Λοιπόν, σήμερα η αναμονή τελείωσε. Ηρθε ένα και μοναδικό κομμάτι στην ελληνική αγορά (ιαπωνική έκδοση και ακριβή τιμή) και είμαστε περήφανοι που μας το προσέφεραν για μία πρώτη παρουσίαση.

Ακόμη μπορείτε να βρείτε Reviews των τελευταίων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν, Hints'n'Tips για τα παιχνίδια που σας αντιστέκονται επίμονα, περισσότερες λεπτομέρειες για την αναβάθμιση του λειτουργικού συστήματος της Amiga, το Workbench στη στήλη Χωρίς Joystick, τις μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών στη στήλη Software Flash, τα νέα προϊόντα που θα κυκλοφορήσουν στη στήλη Terra Informatica, τους νικητές του πολύ επιτυχημένου διαγωνισμού του Air Warrior αλλά και των άλλων δύο μεγάλων διαγωνισμών μας και πολλά άλλα θεματάκια που θα ανακαλύψετε μόνοι σας.

Εδώ, να σας αφήσω ήσυχους να απολαύσετε το τεύχος που μόλις αγοράσατε. Γράψτε μας στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού για τυχόν απορίες, ερωτήσεις ή συμβουλές που ενδεχομένως θέλετε να μας δώσετε, σας ευχαριστούμε που διαλέξατε εμάς για την ενημέρωσή σας (κλεμμένο είναι αυτό) και ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

ΟΦΙΟΥΧΟΙ ΤΗΣ ΧΩΡΑΣ ΕΝΩΘΕΙΤΕ!

Πω, πω, ζημιά που πάθαμε! Ξέρεις τι είναι να νομίζεις τόσα χρόνια ότι είσαι ένας μικρός καλός Σκορπιός με το κεντρί του έτοιμο για μάχη και προτού ξεκινήσεις για τη δουλειά σου να ρίχνεις μια ματιά στο ωροσκόπιό σου για να δεις αν είναι καλή μέρα, και ξαφνικά να σου βγαίνει ο αστρονόμος και να σου λέει πως δεν είσαι Σκορπιός αλλά Οφιούχος! Ε, δεν πάμε καθόλου καλά. Για κάτσε, βρε φίλε, τι μου κάνεις τώρα; Και πού θα διαβάζω το ωροσκόπιό μου; Πες μου ένα περιοδικό που να λέει για τους Οφιούχους... Ασε που είναι και το δέκατο τρίτο ζώδιο και κάτι δε μου πάει καλά με το νούμερο.

PIXEL NEWS

Από αυτό το τεύχος αποφασίσαμε να κάνουμε μια μικρή ανανέωση της ύλης. Πρώτα απ' όλα, εγκαινιάσαμε μια στήλη γύρω από την AMOS Basic. Οντως μια τέτοια στήλη έλειπε από το περιοδικό μας και ενδιαφέρει αρκετούς αναγνώστες. Η δεύτερη αλλαγή είναι η αφισούλα που θα βρίσκεται, στο εξής, κάθε μήνα στο κέντρο του περιοδικού μας και θα συνοδεύει το Special Review του μήνα. Ναι, ξέρω, δεν είναι τεράστια σε μέγεθος όπως αυτές που κατά καιρούς προσφέρουν ξένα περιοδικά, αλλά είναι εντυπωσιακή και μπορεί να ξεσηκώσει και άλλους συναδέλφους!

Αλήθεια, θυμάστε πέρυσι τι είχε γίνει με την κοπή της πίτας μας; Το "Pixel" είχε σαρώσει όλα τα φλουριά. Μπροστά στο φόβο - των συναδέλφων - μιας επανάληψης του ιδίου φαινομένου, φέτος, μετά τα κομμάτια του Χριστού, της εταιρίας κ.λπ. έκοψαν και του "Pixel". Από τα πρώτα κομμάτια! Νωρίς-νωρίς, γιατί όλοι ξέρουν πως σχεδόν ποτέ δεν τοποθετούμε το φλουρί στη γωνία της πίτας (η δική μας πίτα ήταν τετράγωνη και όχι στρογγυλή γι' αυτό είχε και γωνίες). Αυτό είναι που λέμε στην έχω στημένη στη γωνία! ...Καλά, συνάδελφοι, μη φωνάζετε, πλάκα κάνουμε!



ΜΑΣ ΕΣΤΕΙΛΕ...

Την 25η Ιανουαρίου έτυχε να παρακολουθήσω την ενημερωτική εκπομπή διαλόγου του κυρίου Παύλου Τσίμα, "Το Μήλο της Εριδος" στο "MEGA". Το θέμα ήταν η διάλεκτος που χρησιμοποιεί η σημερινή νεολαία. Και ρωτάει ο κ. Τσίμας κάποια συντάκτρια του περιοδικού "ΚΛΙΚ". "Γιατί όταν μιλάτε με τους φίλους σας χρησιμοποιείτε και αγγλικές εκφράσεις;" "Μα σήμερα πρέπει να ξέρεις αγγλικά." Εχω τόσους φίλους μου στο Internet και πρέπει να ξέρω αγγλικά. Ασχετο!!!

Τι σχέση έχει, καλή μου, αν έχεις εσύ φίλους στο Internet με την κουβεντούλα που κάνεις εδώ στην Ελλάδα καθημερινά με τους Ελληνες φίλους σου;

Anyway, επειδή με down-ιασες δεν θα συνεχίσω τα σχόλιά μου!

COMMODORE HOT NEWS

Οπως είχαμε αναφέρει στο προηγούμενο

"Σχολιάζοντας", η τύχη της Commodore έμπαινε στην τελική ευθεία. Κάτι σίγουρο δεν έχουμε μάθει μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές. Το μόνο που ακούστηκε (χωρίς να επιβεβαιωθεί επίσημα) είναι ότι τελικά η Commodore UK ανέλαβε το τιμόνι της εταιρίας!

Ομως αυτή την είδηση ήρθαν να ενισχύσουν ορισμένα τηλεφωνήματα που ακολούθησαν σε χονδρεμπόρους του εξωτερικού αλλά και της χώρας μας. Φανταστείτε τι έπαθαν, όταν κάποιο πρωινό σήκωσαν το ακουστικό του τηλεφώνου και άκουσαν: "Ανοίξαμε! Από σήμερα μπορείτε να μας παραγγείλετε όσα κομμάτια A1200 και CD32 θέλετε, παραδοτέα αρχάς Μαρτίου"! Ναι, ναι, αυτές ήταν οι λέξεις που άκουσαν επίσημοι και παράλληλοι εισαγωγείς προϊόντων Commodore στη χώρα μας και δεν πίστευαν στα αυτιά τους. Αϊντε, από το στόμα σας και στου Pleasant το αυτί!

Πάντως, αρκετοί είναι οι καταστηματάρχες (στη χώρα μας) που έχασαν την εμπιστοσύνη τους στην Commodore. Πρόσφατα είχα μια κουβέντα με κάποιον καταστηματάρχη για το θέμα της Commodore και ξέρετε τι μου είπε; "Επαψε πλέον το ενδιαφέρον του κόσμου για την Amiga! Και τώρα που θα έρθουν Amiga και CD32, θα είμαι πολύ επιφυλακτικός. Κάνα δυο κομμάτια θα φέρω από το καθένα". Στην ερώτησή μου από πού έβγαλε αυτό το συμπέρασμα, μου απάντησε από τα τηλεφωνήματα που δέχεται καθημερινά (ένα, άντε το πολύ δύο)!

Προσωπική μου άποψη είναι πως λόγω της έλλειψης ήταν πολύ φυσικό, αφού όλοι οι ενδιαφερόμενοι ήξεραν ότι για αρκετό καιρό δεν υπήρχε ούτε βίδα από Amiga στην αγορά. Για να δούμε τώρα; Τώρα που φάνηκε φως στο τέλος του τούνελ!

Το θετικό είναι ότι όλο αυτόν τον καιρό οι εταιρίες παραγωγής software και hardware για Amiga, τα ξένα περιοδικά αλλά και το "Pixel" δεν σταμάτησαν να την υποστηρίζουν, γιατί κατάλαβαν από την αρχή ότι ήταν μια μπόρα που πολύ σύντομα θα πέρναγε.

Ασχετα με τα παραπάνω, υπάρχουν σοβαρές πληροφορίες ότι η Commodore ετοιμάζει και νέο μηχάνημα με το όνομα A1800. Από τα λίγα στοιχεία που είμαστε εις θέσιν να γνωρίζουμε, η A1800 θα είναι εφοδιασμένη με AAA chipset και CD drive! Αντε να δούμε.

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Αν είχατε αγοράσει το περσινό τεύχος, θα είχατε ενημερωθεί για το Philips CD-I, το μηχάνημα που άνοιξε το χορό στο χώρο των CDs, και θα είχατε μάθει τι σημαίνουν τα λάθη του AmigaDOS που συχνά εμφανίζονται στην οθόνη σας. Την τιμητική τους είχαν το "Aladdin" στη Mega Drive και το "The settlers" για την Amiga.

Στα υπόλοιπα reviews είχαμε: Allo - Allo, Simon the Sorcerer, Kingmaker, Tornado, Crazy Football, Terminator 2 the arcade game, Jet Strike, Seek and Destroy, Burning Rubber, Krusty's Super Fun House, The Simpsons vs the World, Dinosaur Detective Agency και F1 για Amiga, τα Megaman II και Turtles II για NES, τα Sonic Spinball για Mega Drive, το Tiny Toon Adventure για SNES και το Ecco the Dolphin για Game Gear.

Μέσω της στήλης "Hints'n'Tips" είχατε τη δυνατότητα να μάθετε όλες τις μυστικές κινήσεις fatalities, babalities για το Mortal Kombat. Στο Pixelmania μπορούσατε να βρείτε τις πλήρεις λύσεις των Gobliins 2 και Goblins 3.

ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ

Στη συνέχεια θα δούμε μερικές μικρές ειδησούλες από την ελληνική και ξένη αγορά. Πολλές από αυτές είναι αναδημοσιεύσεις από ξένα περιοδικά.

α) Ξέρετε ότι αυτή τη στιγμή στη Γαλλία υπάρχουν 20.000 jukeboxes και 50.000 αυτόματες τσιχλομηχανές;

β) Υψηλά ιστάμενο πρόσωπο της εταιρίας μας ξεσάλωσε στην κυριολεξία σε πάρτι που έκανε πρόσφατα η CompuLink στο bar Actuel στο Κολωνάκι! Μέχρι και το χορό έσυρε!

γ) Το διαφημιστικό πρόγραμμα για την προβολή του καταπληκτικού παιχνιδιού για PC Magic Carpet στοίχισε 200.000 λίρες Αγγλίας, ενώ το επίσης καταπληκτικό παιχνίδι της Nintendo, Donkey Kong Country, 2 εκατομμύρια λίρες.

δ) Θα σας ενδιέφερε ένα αμερικανικό κονσολοπεριοδικό με ύλη που απευθύνεται μόνο στους Αμερικανούς μεταγλωττισμένο στα ελληνικά; Εμάς ΟΧΙ!

ε) Οι πωλήσεις του πρώτου Mortal Kombat έφθασαν τα 6.000.000 κομμάτια!

στ) Το 48% των Nintendo χρηστών στην Αμερική είναι ηλικίας 6-14 χρονών.

ζ) Το 1993, το ποσοστό των κατόχων SNES στην Αμερική ήταν 9%. Αυτό το ποσοστό έφτασε στο 18% στο τέλος του 1994.

η) Η Apple διέθεσε προ εορτών 200.000 λίρες Αγγλίας για τη διαφήμιση των προϊόντων της στη βρετανική αγορά.

θ) Αν και κατά το έτος '94 η 3DO "μπήκε μέσα" 60 εκατομμύρια δολάρια, πληροφορίες λένε πως οι πωλήσεις του μηχανήματος έφτασαν τα 250.000 κομμάτια.

ι) Δεν έχω τίποτα άλλο να σας πω και ανανεώνω το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

TERRA INFORMATICA

Η Atari ανακοινώνει το CD-ROM για το jaguar

Ετοιμαστείτε να απογειώσετε το Jaguar σας. Η Atari Corp. ανακοίνωσε ότι το καινούριο της CD-ROM περιφερειακό θα είναι διαθέσιμο μέσα στο πρώτο τρίμηνο του '95 μαζί με ένα CD παιχνίδι. Το CD –το οποίο μπαίνει πάνω στο 64-μπιτο Jaguar– παίζει CD παιχνίδια που είναι για το Jaguar καθώς και τα απλά CDs μουσικής. Το Jaguar CD είναι διπλής ταχύτητας και παρέχει 790MB αποθηκευτικού χώρου για συγχώνευση πολλών ψηφιακών εικόνων, full motion video και ήχο ποιότητας CD.

Οι πρώτοι τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν για το Jaguar CD είναι οι Battlemorph, Blue Lightning, Highlander, Demolition Man, Creature Shock και ακολουθούν πολλοί ακόμα. Το Jaguar CD ενσωματώνει το Virtual Light Machine (VLM), το οποίο δημιουργεί και εμφανίζει γραφήματα στην οθόνη σε συνδυασμό με τη μουσική που παίζεται εκείνη τη στιγμή. Υπάρχουν 81 διαφορετικά είδη έτοιμων γραφημάτων στο VLM.

Πιστεύουμε ότι το Atari Jaguar είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην αγορά και το πιο προχωρημένο σύστημα τεχνολογικά, είπε ο Sam Tramiel, πρόεδρος της Atari Corp. Με το νέο Jaguar CD, οι χρήστες του Jaguar θα είναι σε θέση να παίζουν φανταστικά CDs παιχνίδια, να ακούνε audio CD και να παρακολουθούν VLM.

Ο συνδυασμός της πιο προηγμένης τεχνολογίας, του πολύ καλού software και της ικανοποιητικής τιμής είναι αυτά που κάνουν το Jaguar να ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό.



Mega Drive Top Ten

1. **Fifa International Soccer (Electronic Arts)**
2. **Pete Sampras Tennis (Code Masters)**
3. **PGA European Tour (Electronic Arts)**
4. **Sonic 3 (Sega)**
5. **Fantastic Adventures of Dizzy (Code Masters)**
6. **The Chaos Engine (Microprose/Renegade)**
7. **World Cup USA 94 (US Gold)**
8. **Virtua Racing (Sega)**
9. **SFII Championship Edition (Sega)**
10. **Robocop vs Terminator (Sega)**

Super Nintendo Top Ten

1. **Fifa International Soccer (Ocean)**
2. **Starwing (Nintendo)**
3. **Super Mario Kart (Nintendo)**
4. **Jurassic Park (Ocean)**
5. **Mario All-Stars (Nintendo)**
6. **World Cup USA 94 (US Gold)**
7. **NBA Jam (Acclaim)**
8. **Cool Spot (Virgin)**
9. **Sim City (Nintendo)**
10. **The Chaos Engine (Microprose/Mindscape)**

Amiga CD32 Top Ten

1. **Liberation (Mindscape)**
2. **Gunship 2000 (Microprose)**
3. **Heimdall 2 (Core Design)**
4. **Zool (Gremlin Graphics)**
5. **Fireforce (Ice)**
6. **Impossible Mission (Microprose)**
7. **Morph (Millennium)**
8. **Sensible Soccer '92/'93 (Renegade/Mindscape)**
9. **Ultimate Body Blows (Team 17)**
10. **Global Effect (Millennium)**

TERRA INFORMATICA

Η Atari επεκτείνει το περιφερειακό του jaguar

Νέα περιφερειακά μέσα στο 1995 αποτελούν μέρος του σχεδίου επέκτασης του 64-μπιτου Jaguar. Εφόσον το Jaguar έχει ήδη κάνει το άλμα για την 64-bit τεχνολογία, μπορούμε να συγκεντρωθούμε ώστε να δώσουμε περισσότερο ενδιαφέρον στους καταναλωτές με το να επεκτείνουμε το σύστημα με καινούρια και πρωτοποριακά περιφερειακά, είπε ο Sam Tramiel, πρόεδρος της Atari Corp. Μέχρι το τέλος του χρόνου, οι χρήστες θα έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης πολλαπλών συστημάτων, καθώς και να παίζουν μέσω τηλεφωνικής γραμμής και να εξερευνούν τρισδιάστατους ψηφιακούς κόσμους με τη βοήθεια του Jaguar.

Με τη βοήθεια του Jag Link, τα Jaguars θα μπορούν να συνδεθούν σε δίκτυο και να παίζουν παιχνίδια που υποστηρίζουν δικτύωση. Το δίκτυο υποστηρίζει μηχανήματα τα οποία απέχουν μέχρι 30 μέτρα, ενώ μπορεί να υποστηρίξει τουλάχιστον 2 παίκτες. Το σύστημα χρησιμοποιεί το βύσμα RJ11 και επιτρέπει τη σύνδεση με ένα απλό τηλεφωνικό καλώδιο. Το Jag Link αναμένεται μέσα στο δεύτερο τρίμηνο του '95.

Το Jaguar modem θα επιτρέπει τη σύνδεση παικτών μέσω τηλεφώνου. Η νέα τεχνολογία αναπτύχθηκε από την Phylon Communications Inc., πρωτοπόρο στην τεχνολογία fax/modem/voice, και επιτρέπει σε δύο παίκτες όχι μόνο να παίξουν ο ένας απέναντι στον άλλο μέσω της τηλεφωνικής γραμμής αλλά και να συνομιλήσουν χρησιμοποιώντας ένα σετ ακουστικών! Με την καινούρια ψηφιακή τεχνολογία των τηλεφώνων, το modem έχει τη δυνατότητα να ειδοποιεί τους χρήστες ότι υπάρχει άλλη κλήση στη γραμμή έτσι ώστε οι χρήστες να "παγώσουν" το παιχνίδι για να απαντήσουν στην κλήση. Το modem έρχεται με ένα σετ stereo ακουστικών-μικροφώνου και αναμένεται μέσα στο τρίτο τρίμηνο του 1995.

Επίσης, για το 1995 υπάρχουν σχέδια για το σύστημα Virtual Reality της Atari σε συνεργασία με τη Virtuality Group plc. Οι δύο εταιρίες ένωσαν τις δυνάμεις τους τον Οκτώβριο για να δημιουργήσουν τα πρώτα συναρπαστικά παιχνίδια virtual reality για το Atari Jaguar. Το σύστημα Virtual Reality θα είναι διαθέσιμο μέχρι τα Χριστούγεννα του 1995.



Νέο CD-ROM από την Aiwa

Η μεγάλη κατασκευάστρια εταιρία σε συστήματα Hi-Fi κάνει, επιτέλους, το πρώτο της βήμα στο χώρο των computers παρουσιάζοντας ένα νέο εξωτερικό CD-ROM Drive. Το νέο CD-ROM Drive είναι τεχνολογίας SCSI και ακούει στο όνομα ACD-300, η δε τιμή του πλησιάζει τις 250 λίρες. Εχει άψογη κατασκευή και απευθύνεται σε όσους χρειάζονται ένα drive για τις CD-ROM εφαρμογές τους αλλά και σε εκείνους που θα ήθελαν να το χρησιμοποιούν για να ακούν κάποια Audio CDs. Το ACD-300 προσφέρει διπλή ταχύτητα και υποστηρίζει άψογα τα περισσότερα συστήματα (PhotoCD κ.ά). Το νέο CD-ROM της Aiwa συνεργάζεται άψογα με κάθε Amiga με SCSI Interface.



Mega CD Top Ten

1. **Fifa International Soccer (Electronic Arts)**
2. **Pete Sampras Tennis (Code Masters)**
3. **PGA European Tour (Electronic Arts)**
4. **Sonic the Hedgehog 3 (Sega)**
5. **Fantastic Adventures of Dizzy (Code Masters)**
6. **The Chaos Engine (Microprose/Renegade)**
7. **World Cup USA 94 (US Gold)**
8. **Virtua Racing (Sega)**
9. **Street Fighter II Championship Edition (Sega)**
10. **Robocop vs Terminator (Virgin)**

TERRA INFORMATICA

EMPLANT
Αλλάζουν το πρόσωπο της Amiga σας

Εχετε Amiga; Αν ναι, τότε τώρα μπορείτε να τη μετατρέψετε σε PC και -αν δεν σας αρέσει- σε Macintosh. Ναι, σωστά διαβάσατε. Τώρα, το να αλλάξετε πρόσωπο στο αγαπημένο σας μηχάνημα είναι πλέον παιχνιδάκι. Η εταιρία Blittersoft, γνωστή από τα Emulation συστήματα που παράγει, κυκλοφόρησε μια σειρά καρτών που μπορούν να αναβαθμίσουν την Amiga σας. Δύο κάρτες της εν λόγω σειράς παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και σας τις παρουσιάζουμε. Η πρώτη ονομάζεται Macintosh Emulation Module και μπορεί να μετατρέψει την Amiga σας σε Macintosh. Τα αποτελέσματα είναι εκπληκτικά. Αν έχετε Amiga 3000, τη μετατρέπει σε Mac IIci. Αν έχετε Amiga 4000, τη μετατρέπει σε Quadra 900! Ακόμα, μπορεί να αποδώσει 16 χρώματα σε μηχανήματα non-AGA και στους κατόχους της A4000 full 256 χρώματα! Υποστηρίζει χωρίς κανένα πρόβλημα video κάρτες τρίτων κατασκευαστών καθώς και περιφερειακά όπως CD-ROM, MIDI, SyQuest, Printers, Modem κ.ά. Η δεύτερη κάρτα ακούει στο όνομα E586DXs Emulation Module. O νέος emulator μπορεί να μετατρέψει την Amiga σε ένα πολύ δυνατό PC - και όταν λέμε δυνατό, εννοούμε έναν 586DX. Η κάρτα μπορεί να δώσει συμβατότητα με DOS, OS/2, NT, Windows 3.x, Chicago! Τέλος, παρέχει τη δυνατότητα MDA, CGA, EGA, VGA, SVGA, ήχου, joysticks, floppy drives, hard drives, extended memory και άλλα πολλά.



Η Nakamichi επιστρέφει

Μία από τις πιο γνωστές και πολύ καλές εταιρίες κατασκευής συστημάτων ήχου είναι η Nakamichi. Τα συστήματα ήχου της, που κοστίζουν μια μικρή περιουσία, έχουν άψογη κατασκευή και τέλεια πιστότητα ήχου. Η Nakamichi παρουσιάζει ακόμα ένα σύστημά της, το οποίο αυτή τη φορά απευθύνεται στους κατόχους υπολογιστών. Το νέο jukebox CD-ROM drive δέχεται επτά δισκάκια ταυτόχρονα. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να τα αναζήτησει κάθε στιγμή. Η τιμή του νέου προϊόντος θεωρείται αρκετά χαμηλή, αφού πλησιάζει τις 300 λίρες.



Η SEGA παραμένει στην κορυφή

Η Sega είναι μία από τις εταιρίες παραγωγής οικιακών μηχανών, η οποία όμως ταυτόχρονα ασχολείται και με την παραγωγή μηχανών coin-op. Σε αυτόν τον τομέα μπορούμε να πούμε ότι δεν τα πάει καθόλου άσχημα. Αυτό δεν το λέμε έτσι αυθαίρετα, αλλά με βάση τα στοιχεία που συγκεντρώνονται για κάθε εταιρία. Σύμφωνα με αυτά λοιπόν η Sega παραμένει για μία ακόμα φορά πρώτη στις προτιμήσεις των Ιαπώνων παικτών, αφού βάσει σχετικής έρευνας οι παίκτες προτιμούν περισσότερο τα παιχνίδια της εταιρίας. Οπως όλοι καταλαβαίνουμε, αυτό δεν είναι τυχαίο. Σε παλαιότερο τεύχος μας, σας είχαμε αναφέρει ότι η Sega έχει ήδη κυκλοφορήσει ένα νέο σύστημα coin-op, το Model 2, το οποίο καταφέρνει να δώσει μια άλλη μορφή στα παιχνίδια. Τα παιχνίδια τα οποία έρχονται πρώτα στις προτιμήσεις των Ιαπώνων και καταφέρνουν να γεμίζουν λέσχες είναι το Daytona TSA, το Virtual Fighter, το Virtual Fighter 2 (Model 2) και το Sega Rally (Model 2).



Οπως φαίνεται, η Sega βρίσκεται στην καρδιά των Ιαπώνων παικτών -και όχι μόνο- και δεν είναι διατεθειμένη να εγκαταλείψει την πρώτη θέση έτσι εύκολα.

TERRA INFORMATICA

Τι γίνεται με τα Video CDs;

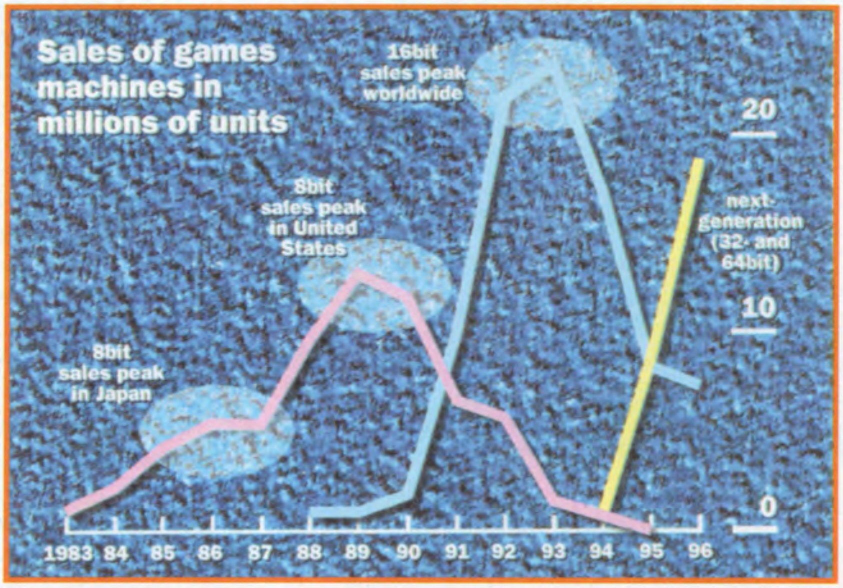
Τι γίνεται, τελικά, με αυτά τα Video CDs; Είμαστε πολύ κοντά στην κυκλοφορία Video νέας τεχνολογίας που θα δέχονται δίσκους CD; Τι πορεία θα έχουν τα κλασικά Video; Ερωτήματα τα οποία δημιουργήθηκαν από την πρώτη κιόλας στιγμή που παρουσιάστηκαν τα Video CDs. Ηδη μέχρι σήμερα έχουν κυκλοφορήσει πολλά CDs ήχου, τα οποία περιλαμβάνουν και τα video clip κάθε τραγουδιού. Πολλές μηχανές όπως το CD-i και το 3DO, χάρη στην ειδική κάρτα Full Motion Video που διαθέτουν, έχουν τη δυνατότητα να προβάλλουν video υψηλής ποιότητας (θυμηθείτε τα παιχνίδια που σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος). Πολλές εταιρίες εκδηλώνουν μεγάλο ενδιαφέρον και στρέφονται προς το Video CD. Εταιρίες όπως η Philips και η Goldstar έχουν ήδη κυκλοφορήσει σε όλο τον κόσμο συσκευές που δέχονται Video CD. Η γνωστή σε όλους μας JVC έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία έξι διαφορετικά μοντέλα CD player, που αυτόν το χρόνο αναμένεται να κυκλοφορήσουν και στην Ευρώπη. Αλήθεια, τι έγινε; Εφτασε η στιγμή που τα Video CDs θα μπουν στα σπίτια μας; Εδώ οι γνώμες διχάζονται. Από πληροφορίες που έχουμε οι εταιρίες πειραματίζονται σε ένα νέο σύστημα video ονόματι DCD (High-density), το οποίο θα χρησιμοποιεί δίσκους κανονικούς ;;;5 και θα μπορεί να αποθηκεύσει περίπου 74 λεπτά video ποιότητας ήχου και εικόνας VHS με 25fps, όταν συμπιέζεται με MPGE1. Τελικά, από ό,τι φαίνεται, οι εταιρίες έχουν βάλει στόχο να καθιερώσουν τα νέα Video CDs, τα οποία θα είναι έτοιμα πολύ σύντομα και θα διαθέτουν πολλά ειδικά χαρακτηριστικά.





TERRA INFORMATICA

Σκληρές ώρες για τη Sega και τη Nintendo



Η κατάσταση στο χώρο των παιχνιδιών και γενικά στο χώρο των παιχνιδομηχανών αυτόν τον καιρό δεν είναι και τόσο ρόδινη. Ηδη παρατηρείται μια εντελώς ξαφνική στροφή του αγοραστικού κοινού προς τις κονσόλες νέας γενιάς, με αποτέλεσμα οι κονσόλες παλαιάς τεχνολογίας να χάνουν τεράστιο έδαφος μέρα με την ημέρα. Αυτά βέβαια συμβαίνουν κυρίως στο εξωτερικό και όχι τόσο στη χώρα μας, που συνηθίζει να βρίσκεται πίσω από όλες τις εξελίξεις. Στην Αγγλία, για παράδειγμα, η αγορά της οποίας πάντα παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον αφού σηματοδοτεί τις γενικότερες εξελίξεις που θα σημειωθούν στην ευρωπαϊκή αγορά, παρατηρήθηκε ήδη από τον προηγούμενο χρόνο πτώση στις συμβατικές κονσόλες. Το κοινό πλέον στρέφεται στις κονσόλες νέας γενιάς, αναγκάζοντας τις κατασκευάστριες εταιρίες να αλλάξουν πολιτική και στόχους.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ένα γκάλοπ το οποίο πραγματοποιήθηκε στο Ηνωμένο Βασίλειο και υπολογίζει πόσες κονσόλες έχουν κινηθεί μέχρι το τέλος του 1994. Εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι οι κονσόλες της Sega και της Nintendo ξεπερνούν τα 4.000.000 κομμάτια, ενώ το 3DO τα 10.000 κομμάτια, μια αναλογία μεταξύ 16bit και 32bit 1 προς 400. Εκπληκτικό άνοιγμα! Αναλυτικά τα αποτελέσματα του γκάλοπ είναι τα εξής:

Acorn:	400.000
Jaguar:	20.000
Amiga:	2.215.000
CD32:	60.000
3DO:	10.000
SNES:	1.500.000
Mega Drive:	2.500.000
Neo-Geo CD:	5.000

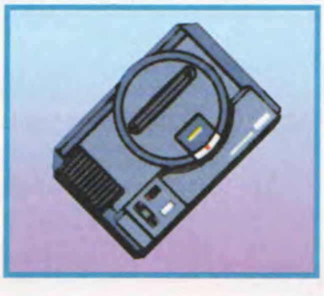
PC: Δεν υπάρχουν συγκεντρωτικά στοιχεία, 160.000 πουλήθηκαν μόνο το Σεπτέμβριο.

Παρά τα στοιχεία αυτά, βάσει προβλέψεων και όπως παρατηρείτε στον πίνακά μας, οι πωλήσεις των 8bit μηχανών παρουσιάζουν εδώ και καιρό σημαντική πτώση. Σύμφωνα μάλιστα με τις προβλέψεις μέχρι το τέλος του 1995 θα είναι σχεδόν μηδενικές! Και για τις 16bit μηχανές οι προβλέψεις δεν είναι καθόλου ενθαρρυντικές.

Ενώ μέχρι το 1994 παρουσίαζαν τρομερή ανοδική πορεία (είχαν ξεπεράσει τα 20.000.000 κομμάτια), μέσα στο 1994 σημείωσαν κατακόρυφη πτώση, η οποία πρόκειται να συνεχιστεί και τα επόμενα χρόνια.

Τέλος, οι μηχανές νέας γενιάς 32 και 64bit από τις αρχές του 1994 παρουσιάζουν μια αλματώδη άνοδο, η οποία θα συνεχιστεί με αυτούς τους ταχείς ρυθμούς μέχρι και το 1996. Δεν ξέρουμε κατά πόσο σας προβληματίσαμε με τα στοιχεία που παραθέσαμε. Σίγουρα όμως θα πρέπει να σας δημιουργήσαμε πολλά ερωτήματα, τα οποία προς το παρόν δεν έχουν απάντηση. Πάντως, ένα είναι σίγουρο: μέσα στα επόμενα δύο χρόνια οι εξελίξεις που θα σημειωθούν στο χώρο των παιχνιδιών και γενικότερα των παιχνιδομηχανών θα είναι πολλές και απρόβλεπτες.

(στοιχεία από EDGE Φεβρουαρίου)





ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΑ ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD







ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1ος: ΤΣΙΤΣΙΠΑΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ,
Ετεοκλέους 45, Θεσσαλονίκη, Φοιτητής
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ένα Amstrad Pen-Pad PDA-600

2ος: ΕΥΘΥΜΙΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ,
Πλουτάρχου 6, Κορυδαλλός, Ηλεκτρονικός
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ένα Amstrad NotePad NC-100

3ος: ΝΑΠΟΛΕΩΝΗΣ ΠΕΤΡΟΣ, Ομονοίας 4, Χαριλάου-Θεσ/νίκη, Γυμναστής
4ος: ΚΟΥΡΑΣΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Τραλλέων 90, Γαλάτσι, Μαθητής
5ος: ΚΑΡΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΣ, Κομοτηνής 22, Θρακομακεδόνες
6η: ΑΡΓΥΡΟΠΟΥΛΟΥ ΠΟΥΛΙΑ, Γρηγορίου Ε' 13, Πύργος Ηλείας, Μαθήτρια
Ο 3ος, 4ος, 5ος και 6η
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ: Από ένα στερεοφωνικό ραδιοκασετόφωνο Walkman, Amstrad PS-180

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
Α. AMSTRAD Β. MEMORY Γ. SPACE Δ. TRANSFORMER
Ε. RESET ΣΤ. AUDIO Ζ. DESKTOP
Η ΛΕΞΗ-ΚΛΕΙΔΙ: AMSTRAD

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ: Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5) μέχρι και τις 20.3.95. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του, για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό, μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο πρώτος από τους έξι επιλαχόντες που έχουν ήδη κληρωθεί .

Το PIXEL ευχαριστεί θερμά την AMSTRAD HELLAS (Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742) για την ευγενική προσφορά των δώρων.

TERRA INFORMATICA

Maxon Cinema 4D

Στην έκθεση Computer '94, η οποία πραγματοποιήθηκε τον περασμένο Νοέμβριο στην Αγγλία, 25.000 επισκέπτες από όλη την Ευρώπη είχαν τη χαρά να θαυμάσουν από κοντά πολλά νέα προϊόντα. Η έκθεση είχε το χαρακτηριστικό της πολυμορφίας, καλύπτοντας έτσι σχεδόν όλα τα μηχανήματα. Τα stands που παρουσίαζαν προϊόντα για την Amiga ήταν πολλά. Σε ένα από αυτά, όλοι είχαν τη δυνατότητα να δουν ένα αξιόλογο προϊόν, που μπορεί να δώσει μια άλλη διάσταση στη μέχρι τώρα συνηθισμένη επεξεργασία των γραφικών σας. Φυσικά, μιλάμε για το Maxon Cinema 4D Pro 2.0, το οποίο μοιάζει αρκετά με το πρόγραμμα Lightwave. Οι δυνατότητές του είναι πολύ περισσότερες από κάθε άλλου προγράμματος και είναι ιδιαίτερα γνωστό μόνο στη γερμανική αγορά. Ετσι εξηγείται γιατί οι Γερμανοί Amiga-users δεν δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα 3D γραφικά. Το Maxon Cinema 4D Pro 2.0 έχει πολλές ιδιαίτερες δυνατότητες, που πραγματικά το καθιστούν ξεχωριστό.





Είναι σημαντικό το γεγονός ότι διαθέτει πανεύκολο χειρισμό και συγκεντρώνει όλες τις δυνατότητες και τα καλύτερα χαρακτηριστικά από κάθε άλλο 3D πακέτο. Εκτός από τις κλασικές δυνατότητες, μπορεί να συνδυάζει οπτικά εφέ, περιστροφές αντικειμένου, κίνηση, διάφορες οπτικές γωνίες, real-time χρόνο και άλλα πολλά. Επίσης μπορεί να φορτώνει αρχεία από τα Imagine, Sculpt και DXF. Το Maxon Cinema 4D Pro 2.0 είναι ένα δυνατό πρόγραμμα που σύντομα θα κυκλοφορήσει στην αγγλική αγορά. Ελπίζουμε να έχουμε τη δυνατότητα να το δούμε ταυτόχρονα και στη χώρα μας.

VIDEO Bliss

Αν είστε φανατικός φίλος του Video, τότε αυτό το νέο σάς ενδιαφέρει. Μία από τις πιο γνωστές εταιρίες που ασχολείται με software για Amiga, που έχει σχέση με την επεξεργασία Video, είναι η ProDAD. Η ProDAD κυκλοφόρησε στην αγγλική αγορά το νέο ClaSSA 3.0 Professional, το οποίο ήδη κυκλοφορεί και σημειώνει μεγάλη επιτυχία στη γερμανική αγορά. Η τελευταία έκδοση του προγράμματος είναι εμπλουτισμένη με πολλά νέα χαρακτηριστικά. Διαθέτει πολλά νέα animation tools, μπορεί πλέον να κάνει Playback από δισκέτα, διαθέτει πολλά νέα effect tools, μεγαλύτερη ταχύτητα και άλλα πολλά. Τα νέα από την ProDAD δεν σταματούν εδώ. Η εταιρία τον τελευταίο καιρό ασχολείται με την αναβάθμιση του γνωστού Adorage και με την παραγωγή ενός νέου video τίτλου που ακούει στο όνομα Monument Titler. Το Adorage 2.5 τώρα πια θα υποστηρίζει περισσότερα file format, όπως GIF και PCX, και θα έχει νέες ισχυρές δυνατότητες. Θα κυκλοφορήσει σύντομα και η τιμή του δεν θα ξεπερνάει τις 100 λίρες.

Το Monument Titler είναι ένας νέος τίτλος που υπόσχεται ότι θα έχει όλες τις δυνατότητες που γνωρίζουμε καθώς και πολλές ακόμα. Περισσότερες πληροφορίες για αυτό προς το παρόν δεν έχουμε.

CONSOLE CLUBS

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

MD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

POWER DRIVE
WOLVERINE
PAGEMASTER
INDY CAR BY NIGEL MANCHEL
WRESTLEMANIA RAN
SAMURAI SHOWDOWN (NTSC)
PITFALL
RED ZONE (NTSC)
MORTAL KOMBAT 2
ROCK'N'ROLL RACING (NTSC)
EARTHWORM JIM
MICKEYMANIA
URBAN STRIKE
NBA LIVE 95
FIFA 95
SPARKSTER
SUPER STREETFIGHTER TURBO
SYLVESTER & TWEETY
DINO DINI SOCCER
ECCO THE DOLPHIN 2
RISE OF THE ROBOTS
BOOGERMAN
CLAYFIGHTER'S (NTSC)
LETHAL ENFORCER'S 2
MAXIMUM CARNAGE
MEGA TURRICAN
SUPER BOMBERMAN

(PC CD-ROMs)

THE LEGEND OF KYRANDIA
NASCAR RACING
TRANSPORT TYCOON
DOOM 2
THEME PARK
RISE OF THE ROBOTS
LITTLE BIG ADVENTURE
WING COMMANDER 3
VOYEUR
CREATURE SHOCK
MAGIC CARPET

GG

FIFA
LION KING
WRESTLEMANIA RAW

JAGUAR 64 BIT

DOOM
CLUB DRIVE
CHEQUERED FLAQ
DRAGON

3-D-O PANASONIC

THEME PARK
RETURN FIRE
STARWARS REBELL ASSAULT
NEED FOR SPEED
DEMOLITION MAN
HORDE
SUPER STREETFIGHTER TURBO
ROAD RASH
SUPREME WARRIOR
SAMURAI SHOWDOWN
SHOCK WAVE
NIGHT TRAP
SLAYER
TWISTED
FIFA
POWER KINGDOM

TOTAL ECLIPSE
SHERLOCK HOLM'S
VIRTUOSO
CRASH'N'BURN
WHO'S SHOT JOHNYROCK
WAY OF THE WARRIOR (NTSC)
OFF WORLD INTERCEPTOR
PEEBLE GOLF
MAD DOG II

SNE'S ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

WRESTLEMANIA RAW
SAMURAI SHOWDOWN
MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY
INDIANA JONES
PITFALL
SLAMMASTERS
EARTHWORM JIM
WOLVERINE
FINAL FANTASY III (NTSC)
BATMAN AND ROBIN
NBA LIVE 95
DEMON'S CREST (NTSC)
MAXIMUM CARNAGE
MICROMACHINES
STAR TREK (NTSC)
RETURN OF THE JEDI SUPER STARWARS 3
POWER RANGERS
DONKEY KONG COUNTRY
THE ADVENTURES OF MIGYTY MAX
WIZARDY (NTSC)
BRAIN LORD (NTSC)
EYE OF THE BEHOLDER (NTSC)
ILLUSION OF GAYA (NTSC)
SECRET OF MANA (NTSC)

SEGA SATURN

VIRTUAL FIGHTER
GALE RACER
CLOCKWORK NIGHT
MYTH

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER
TOSHIDEN

NEO GEO CD

ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 2
KING OF THE MONSTERS 2
FATAL FURY 2
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHOWDOWN
SAMURAI SHOWDOWN 2

NAM

TOP ;;;HUNDER
LAST RESORT
TOP ;;;HUNTER
32X
DOOM
VIRTUA RACING
STARWARS
MORTAL KOMBAT 3 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ)
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

GB MONO 2.900

TETRIS
MAGNETIC SOCCER
TENNIS
DR MARIO
GARQOULES QUEST
SPIDERMAN
ASTEROID'S
R TYPE
DRAGON'S LAIR
QIX
SOLAD STRIKER
HAL WRESTLING
STAR HAWK
KWIRK
BURALFIGHTER

GB MONO 3.900

MEGA MAN
MICKEY DANGEROUS CHASE
CHESSMASTER
TERMINATOR 2
CLIFFHANGER
PINBALL REVENGE OF THE GATOR
RESCUE OF THE PRINCESS BLOBETTE
SPIDERMAN 2
WRESTLEMANIA 2
METROID 2
DOUBLE DRAGON 3
DRACULA
PROBOTECTOR
BAP'N'RAD
MYSTERIUM
TETRIS 2
HYPER ;;;LOPE RUNNER
ROBOCOP 2

GB MONO 4.900

DARKWING
NIGEL MANSELL'S
FI RACE
TURTLES 1
TURTLES 2
KID ICARUS
STARWARS
TINY TOON'S
F-15 STRIKE EAGLE
DARKWING DUCK
TRACK AND FIELD

GB MONO 6.900

CASTLEVANIA 2
TURTLES 3
MARIO LAND 2
BAMSEE
MORTAL KOMBAT 2 (9.000)
NBA JAM (8.000)
MARIO LAND (8.000)
JURASSIC PARK

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

MD 3.900

CULUMNS (JAP)
WONDERBOY (JAP)
WRESTLE WAR
RINES OF POWER
POPULUS
OWSLAUGHT
ALICIA DRAGOON
FATAL REWIND

CAPTAIN PLANET
WHIP RUSH
SYP OF VALIS
SPORT'S TALK BASE BALL
DOUBLE DRAGON 2 (JAP)
JUNCTION
KID CHAMELEON (JAP)
SUPER MONACO GP (NTSC)
STEEL EMPIRE (JAP)
FORGOTTEN WORLDS
ALTERED BEAST
TOD'S ADVENTURE IN SLIME WORLD
TASK FORCE HARRIER
JEWEL MASTER
SMASH T.V.
PICK TRACY (JAP)
SHINOBI WOMAN (JAP)
SUPER HYDLIDE

MD MONO 8.900

WIZ'N'LIZ
AWS PRO MOVES SOCCER
ALADDIN (NTSC)
SOWIC 2
FIRE SHARK
GAUNTLET IV
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER'S (NTSC)
OUTLANDER
OTTIFANTS
SIDE POCKETS BILLIARD
OLYMPIC GOLD (JAP)
LOST VIKING'S
PR ROBOTNIC'S MEAN BEAN MACHINE (NTSC)
ZOMBIES
REN'N'STIMPY SHOW
BATMAN RETURN'S
DOUBLE CLUTCH
JURASSIC PARK
JAMES BOND 007
ULTIMATE SOCCER

MD MONO 14.900

ASTERIX
FLASH BACK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
STREET OF RAGE 2
GENERAL CHAOS
ECCO THE DOLPHIN
ALADDIN (17.900)

8BITNES MONO 4.900

TOPGUN
MARIO BROS
DOUBLE DRAGON II
RAD RACER
WORLD CUP

8BITNES MONO 5.900

TINYTOON
SUPER MARIO BROS 3
ZELDA
TURTLES 2
AIRWOLF

NEO GEO MONO 28.900

SAMURAI SHOWDOWN
SUPER SIDE KICUS
FATAL FURY SPECIAL

SN MONO 8.900

BUBSY

UN. S QUADRON
STREETFIGHTER 2
NBA ALL STAR CHALLENGE
SUPER MARIO KART
MARIO NORLD (USA) (4.900)
CAESAR'S PALACE (USA)
GOOF TROOP (USA)
SUPER OFF ROAD
CRASH DUMMIES (USA)
ZELDA
WRESTLEMANIA
LOST VIKINGS
JURASSIC PARK
ROCKETEER (JAP)
CYBERNATOR
TINY TOON'S
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
STRIMER
SIMCITY

SN MONO 14.900

BULLS VERSUS BLAZERS
NBA SHOWDOWN (USA)
CHOPLIFTER III
COOL SPOT
SENSIBLE SOCCER
NBA JAM (19.000)

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

JOYPAD ΓΙΑ MD 3.900
JOYPAD ΓΙΑ MASTERSYSTEM 2.500
SCART ΓΙΑ MD 4.900
SCART ΓΙΑ MD 2 6.900
SCART ΓΙΑ 32X 7.900
SCART ΓΙΑ AMIGA 500 4.400
SCART ΓΙΑ SNE'S 6.900
ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΕΡΑΙΑΣ ΓΙΑ MD, MS, SN, NE'S 1.800
ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ ΓΙΑ MD, MS, GG 3.500
0,5 MB ΓΙΑ AMIGA 500 13.000

JOYPAD ΓΙΑ SNE'S 5.600

ADAPTOR ΓΙΑ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ MD 3.500
ADAPTOR ΓΙΑ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ, ##ΕΥΡΩΠΑΙΚΑ, ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ ΣΤΟ MD 7.000
ADAPTOR FIRE ΓΙΑ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ ΣΤΟ ##ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ SNE'S 9.500
ADAPTOR PROGRAMABLE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ##ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ SNE'S 12.400
ACTION REPLAY ΓΙΑ MD, SNE'S 17.900
MOUSE ΓΙΑ AMIGA 500, 600, 1200 5.000
GAME GUN ΓΙΑ 3-D-O 24.000
PHASER GUN ΓΙΑ MS 2.500
JOYPAD ΓΙΑ 3-D-O 22.900
MASTER CONVERTOR ΓΙΑ GG 6.900
GAME GEAR CABLE ΓΙΑ 2 GG 4.900
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ 2 GB LINK 1.500
ΘΗΚΕΣ ΓΙΑ GB 4.900
JOYPAD ΓΙΑ MORTAL KOMBAT 2 ΣΤΟ SNE'S, MD 16.900

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ
DONKEY KONG
18.000

HARDWARE
(ΜΕ ΦΠΑ Ε!!!)
3-D-O + 3 CDs + χειριστήριο 189.000
NEC FX ΚΑΤΟΠΙΝ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
NEO GEO CD + FATAL FURY + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ 179.000
SEGA SATURN + VIRTUAL FIGHTER 279.000
SONY PLAYSTATION + RIDGE RACER 359.000
MEGADRIVE 2 + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 38.000
SUPER NINTENDO + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 44.000
GAME GEAR + 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 29.900
GAME BOY + 1 GAME + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 19.900

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
AMIGA 500 50.000
AMIGA 1200 140.000
MP + GAME 29.900
SN + GAME 33.900
GB + GAME 11.900
GG + GAME 19.900
NEO GEO 45.000
MONITOR COMMODORE, PHILIPS ΑΠΟ 49.000 ΔΡΧ.
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ
ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ 'Η ΠΑΙΧΝΙΔΙ 'Η ΚΑΣΕΤΑ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΠΟΥΛΗΣΤΕ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ Ο,ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΤΑ ΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

















Ελοιπόν ναι! Η Sony αποφάσισε να εισβάλει δυναμικά και στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Ολα άρχισαν από τότε που η Sony ανακοίνωσε ότι πρόκειται να ασχοληθεί με το χώρο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και να κυκλοφορήσει το δικό της 32bit μηχάνημα.

"Αν ο χρήστης δεν βρίσκεται σε συνεχή επικοινωνία και σε πραγματικό χρόνο (real time) με την κεντρική μονάδα επεξεργασίας του συστήματος, τότε δεν είναι παιχνίδι!". Αυτή ήταν η δήλωση που έκανε ο Akira Sato (διευθυντής της Sony Computer Entertainment), όταν παρουσίασε για πρώτη φορά το PlayStation. Αυτή η δήλωση ήταν αρκετή για να κάνει χιλιάδες χρήστες να χάσουν τον ύπνο τους και να... ονειρεύονται! Το μηχάνημα κυκλοφόρησε αρχές Δεκεμβρίου στο Τόκιο καί από τότε η Sony ανήκει στην elite των κατασκευαστών παιχνιδομηχανών.

Σήμερα, σκοπός μας είναι να σας κάνουμε -έστω και για λίγο- να ονειρευτείτε αλλά και να περιμένετε υπομονετικά. Να ονειρευτείτε, γιατί αν διαβάσετε τι προσφέρει το μηχάνημα και στη συνέχεια δείτε εικόνες από το καταπληκτικό Ridge Racer, το μοναδικό παιχνίδι που είχαμε στη διάθεσή μας όταν έγινε το τεστ, το σίγουρο είναι πως θα θελήσετε να το αγοράσετε. Αυτή είναι και η στιγμή που θα

SONY PLAYSTATION

Ο μύθος γίνεται πραγματικότητα

Οποιος έτυχε να δει από κοντά την κονσόλα της Sony –συμπεριλαμβανομένων και των αναγνωστών του Pixel–, σίγουρα θα πείσθηκε πως είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί σήμερα!

● του U. Grelloni



"ξυπνήσετε", γιατί αν ακούσετε την τιμή του, είναι βέβαιο ότι θα χάσετε τον ύπνο σας! Και εδώ κολλάει η φράση "να περιμένετε υπομονετικά", γιατί, όπως μας είπαν οι υπεύθυνοι των καταστημάτων Gamers' Club και Αιγάλεω Console Club που μας πρόσφεραν το μηχάνημα για την παρουσίαση, σε κάνα δυο μήνες η τιμή του θα πέσει αρκετά. Υπομονή, λοιπόν!

ΑΠΕΞΩ... ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Το PlayStation με την πρώτη ματιά κερδίζει τον τίτλο του κομψότερου μηχανήματος (NEO GEO CD - SATURN - 3DO κ.λπ.). Μικρό σε διαστάσεις, χρώματος γκρίζου ανοικτού και με πάρα πολλές υποδοχές.

Στο επάνω μέρος βρίσκονται ο διακόπτης τροφοδοσίας (power), ένα λαμπάκι ενδεικτικό της λειτουργίας του μηχανήματος, το κουμπί του reset και το κουμπί open, το οποίο χρησιμεύει για να ανοίγει την πόρτα του CD drive.

Στο μπροστινό μέρος διακρίνουμε τις θύρες των δύο joypads και ακριβώς πάνω από αυτές δύο υποδοχές για την το-







ποθέτηση RAM card, όπου πολύ απλά μπορείτε να τοποθετήσετε τη δική σας RAM card και να κρατάτε τα σκορ σας ή τα save games.

Περνάμε τώρα στην πίσω πλευρά του μηχανήματος, όπου μπορούμε να δούμε μία σειρά από εισόδους (μέχρι σήμερα κανένα άλλο μηχάνημα δεν ήταν εφοδιασμένο με τόσο πολλές εισόδους/εξόδους): μία υποδοχή παροχής ρεύματος (το μηχάνημα που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν 110 Volt και χρειάστηκε μετατροπέας 220/110), έξοδο Multi Out (για σύνδεση video, monitor), S Video Out (έξοδος εικόνας SVHS), Video out (απλή έξοδος εικόνας), DC OUT 5Volt (τροφοδοσία εξωτερικού περιφερειακού), Audio Out L & R (έξοδοι ήχου με δύο βύσματα τύπου RCA) και μία Comunication Port (για σύνδεση με άλλο μηχάνημα).

Εντύπωση μας έκανε το joypad του PlayStation. Πολύ καλής ποιότητας με αρκετά κουμπιά στο επάνω μέρος, τα οποία ανάλογα με το πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιείται (παιχνίδι, περιήγηση στα μενού, επιλογή τραγουδιών από μουσικά CDs κ.λπ.) αντιστοιχούν σε διαφορετική επιλογή. Σημειωτέον ότι το pad μάς θύμισε αρκετά αυτό του SNES, ίσως επειδή και σε αυτό υπάρχουν κουμπιά στο μπροστινό μέρος (L και R).

ΑΠΟ ΜΕΣΑ... ΔΥΝΑΜΗ

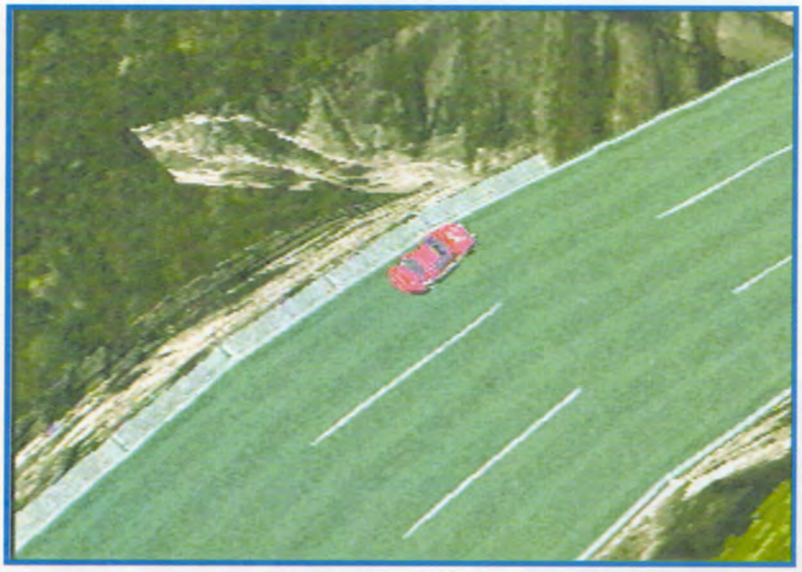
Προτού δούμε τι υπάρχει στο εσωτερικό του μηχανήματος, θα θέλαμε να σας δώσουμε μία συμβουλή: Μάθετε ιαπωνικά! Ναι, όπως θα καταλάβατε και αυτό το μηχάνημα συνοδεύεται από ιαπωνικό manual, με αποτέλεσμα να γεννιούνται διάφορες απορίες για το εσωτερικό του.

Η κεντρική μονάδα του PlayStation είναι ο R3000A 32bit RISC σε συχνότητα 33MHz με δυνατότητα επεξεργασίας στοιχείων 30 MIPS και μεταφοράς δεδομένων μεταξύ δύο μηχανημάτων 132 MB/sec. Επίσης, υπάρχουν τέσσερις ακόμη συνεπεξεργαστές. Ενας 66 MIPS υψηλής ταχύτητας επεξεργαστής που αναλαμβάνει τη διαχείριση των 3D πολυγώνων, ένας άλλος που αναλαμβάνει την προβολή των sprites και των πολυγώνων με 60 frames το δευτερόλεπτο, ένας επεξεργαστής ήχου για υψηλής πιστότητας ήχους από το CD και ένας 80 MIPS επεξεργαστής για την αποσυμπίεση γραφικών και ήχου από το CD-ROM drive με υψηλές ταχύτητες.

Η SONY, έμπειρη στο χώρο των CD drives, προσπάθησε το CD-ROM (διπλής ταχύτητας) που υπάρχει στο μηχάνημά της να είναι γρήγορο χωρίς τα παραδοσιακά προβλήματα όπως αυτό της καθυστέρησης μεταφοράς δεδομένων κ.λπ.

Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι εντυπωσιακά. Στερεοφωνικός ήχος από 24 κανάλια ADPCM στα 44









MHz, αρκετά από τα οποία αφιερώνονται αποκλειστικά και μόνο στη δημιουργία φωνής. Στον δε τομέα της μνήμης έχουμε βασική μνήμη 16 Mbits. Στη μνήμη γραφικών 8 Mbits, στη μνήμη ήχου 4 Mbits, buffer του CD-ROM 256K και ως operating system ROM (χειρισμός αρχείων) 4 Mbits. Τέλος, στον τομέα των γραφικών υπάρχει μία παλέτα 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων και αναλύσεις από 256x224 έως 640x480.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Τελικά, ένα είναι σίγουρο. Η Sony, αν και πρωτοεμφανιζόμενη στο χώρο των παιχνιδομηχανών σε σχέση με άλλες εταιρίες, κατάφερε να δώσει στον αληθινό gamer -και όχι μόνο- ένα πλήρως εξοπλισμένο σύστημα. Εξυπνη κίνηση η δυνατότητα ξεχωριστής RAM card. Και σε αυτόν τον τομέα, η Sony ακολούθησε το δικό της δρόμο. Εως τώρα ξέραμε ότι η SRAM που χρησιμοποιούν άλλα συστήματα, όπως π.χ. το MegaCD, συχνά γεμίζει με αποτέλεσμα να μην υπάρχει χώρος ελεύθερος για κάποιο save game.

ΤΙΤΛΟΙ ΠΟΥ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΟΥΝ ΜΕΣΑ ΣΤΟ 1995

ΤΙΤΛΟΣ	ΕΙΔΟΣ	ΕΤΑΙΡΙΑ
A.IV	Simulation	Artdink
PS-X DERBY STALLION	Board Game	Ascii
GO FOR PS-X	Board Game	Ascii
HYBAR MAHJONG	Board Game	Ask
CALLIOTTE'S CASTLE	Adventure	Asmic
11th HOUR	Adventure	Virgin
DEMOLITION MAN	Action	Virgin
INDYCAR RACING	Simulation	Virgin
SOCCER SPECIAL	Sport	Coconuts
ULTIMATE PARODIUS	Shoot'em up	Konami
ΑΓΝΩΣΤΟΣ ΤΙΤΛΟΣ	Beat'em up	Capcom
ΑΓΝΩΣΤΟΣ ΤΙΤΛΟΣ	RPG	Capcom
ΑΓΝΩΣΤΟΣ ΤΙΤΛΟΣ	Platform	Capcom
ARC THE RED	RPG	Sony
ORA-194	Shoot'em up	Sony
COME ON	Puzzle	Sony
POLY CIRCUS GP	Racing	Sony
V-ZONE	Board Game	Sony
SOFEL FANTASIA	RPG	Sofel
BLOXX	Puzzle	Tecmos
RACE DRIVING	Racing	Tengen
TEMA	Action	Tengen
BLACKOUT	Adventure	Toel System
HAMLET	RPG	Topline
FORMATION SOCCER	Sport	Human
LIVE REMIX	Interac. movie	Profile
CYBER SLED	Shoot'em up	Namco
STARBLADE	Shoot'em up	Namco
METAL JACKET	Shoot'em up	Pony Jacket
TWIN GODDESS	Beat'em up	Polygram
BLUE FOREST	RPG	Right Stuff
TOKYO 2020	Adventure/RPG	Ranibow
ZERO DIVIDE	Action	Zoom









Ετσι, το PlayStation μπορεί να δεχθεί τις δικές του RAM cards, ονομαζόμενες IC-CARDS, με διαφορετικές χωρητικότητες ξεκινώντας από 1 Mbit.

Οπως αναφέραμε και στην αρχή, στο PlayStation υπάρχει θύρα σύνδεσης και με άλλο μηχάνημα. Αναφέρουμε ότι στο κουτί υπάρχει το καλώδιο σύνδεσης, αν και το εντυπωσιακότερο είναι ότι θα βγει και ένας adaptor, ο οποίος θα επιτρέπει την ταυτόχρονη σύνδεση 8 PlayStations! Φαντάζεστε να παίζετε κάποιο GP με αντίπαλους επτά φίλους σας ταυτόχρονα; Κόλαση!

Σύμφωνα με πληροφορίες, η Sony στο μέλλον σκέφτεται να εφοδιάσει το μηχάνημά της με κάποιο σκληρό δίσκο ή ακόμη και με ένα modem. Πού ξέρετε, μπορεί να βγει και πληκτρολόγιο. Τέλος, αναφέρουμε ότι το PlayStation είναι συμβατό με JPEG, MPEG1 καθώς επίσης και με μουσικά CDs. Το μόνο πρόβλημα του μηχανήματος -τουλάχιστον για την ώρα- είναι η υψηλή για τα ελληνικά δεδομένα τιμή του (380.000 δρχ. με ένα παιχνίδι), αλλά από ό,τι φαίνεται αυτή η τιμή θα αρχίσει να μειώνεται και ίσως, όταν θα διαβάζετε αυτό το τεστ, να έχει μειωθεί αρκετά.

Για περισσότερες πληροφορίες, αλλά και για μία πρώτη προσωπική εντύπωση, δεν έχετε παρά να απευθυνθείτε στα καταστήματα Gamers' Club και Console Clubs.

Κλείνοντας, υπενθυμίζουμε ότι το PlayStation κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία γύρω στα μέσα Δεκεμβρίου, ενώ η ευρωπαϊκή έκδοσή του αναμένεται γύρω στο καλοκαίρι.

RIDGE RACER

Μήπως βρίσκομαι μπροστά σε κάποιο coin-op μηχάνημα και όχι στην οθόνη του PlayStaion; Γελάτε, έτσι; Ενα καταπληκτικό racing game από την Namco σε ανάλυση 640x480, με φανταστική μουσική επένδυση, ηχητικά εφέ, ομαλότατη κίνηση, με πολλά χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη σας. Αλήθεια, τι άλλο θα μπορούσε να πεις κανείς για αυτό το παιχνίδι;

Οι εικόνες πιστεύω μιλάνε μόνες τους. Αλλωστε, μην ξεχνάτε και το "μία εικόνα ίσον χίλιες λέξεις". Σωστό αυτό, δεν βρίσκετε; Λοιπόν, και επειδή εγώ δεν έχω καμιά όρεξη να γράφω για κάθε εικόνα χίλιες λέξεις, σας αφήνω να το θαυμάσετε και να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα. Βρουμμμμμμμ!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Επεξεργαστής: R3000A 32bit RISC

Ταχύτητα επεξεργαστή: 33MHz

Resolution: 256x224 - 640x480

Χρωματική παλέτα: 16,77 εκατομμύρια χρώματα

Επεξεργασία εικόνας: 360,000 πολύγωνα/δευτερόλεπτο

Ηχος: 24 κανάλια ADPCM 44 MHz

Τιμή: 380.000 δρχ.

ΞΕΡΕΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ ΣΑΣ?

Κονσόλες φθηνές, κονσόλες ακριβές! Αλήθεια, πόσοι χρήστες ξέρουν τις πραγματικές δυνατότητες της κονσόλας τους;

• του U. Crelloni

Δεν είναι λίγες οι φορές που αγοράσαμε κάποια κονσόλα γιατί μας τη σύστησε κάποιος φίλος, κάποιος καλός υπάλληλος εξειδικευμένου καταστήματος, ή απλά επειδή μοναδικό κριτήριό μας ήταν η χαμηλή τιμή της. Αναρωτηθήκατε ποτέ ποιες είναι οι πραγματικές δυνατότητές της, πόσα χρώματα μπορεί να εμφανίσει ή ποια είναι η ταχύτητα του επεξεργαστή και ποιος είναι αυτός; Αρκετοί αναγνώστες μας είναι ενημερωμένοι γύρω από τα ερωτήματα που αναφέραμε, ενώ άλλοι -και αυτό το διαπιστώνουμε καθημερινά από τα γράμματά σας- όχι. Αυτός, άλλωστε, είναι ένας από τους δύο λόγους για τους οποίους αποφασίσαμε στο παρόν τεύχος να ασχοληθούμε με όλες τις κονσόλες (8bit, 16bit, 32bit, 64bit) που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.

Ο δεύτερος λόγος είναι η βεβαιότητά μου ότι θα βρείτε πολύ χρήσιμο το συγκεντρωμένο σε πέντε σελίδες υλικό για όλες τις κονσόλες που κυκλοφορούν με τα τεχνικά τους χαρακτηριστικά και τις τιμές λιανικής (οι αναφερόμενες τιμές είναι οι επίσημες προτεινόμενες τιμές λιανικής που ίσχυαν κατά τις ημέρες διεξαγωγής της έρευνας, 15/1/95).

SEGA MEGA DRIVE



Εκεί που όλοι νόμισαν πως ήρθε το τέλος της "γερασμένης" Mega Drive, ήρθε το 32X και της έδωσε φτερά. Οι πωλήσεις του μηχανήματος ακόμη και σήμερα κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα, ενώ ένας από τους λόγους που συντελούν σε αυτό είναι η τεράστια γκάμα παιχνιδιών που διαθέτει το μηχάνημα.

Επεξεργαστές:	**68000 + Z-80**
Ταχύτητα επεξεργαστή:	**7.5 MHz**
Ανάλυση οθόνης:	**320x224**
Χρωματική παλέτα:	**512**
Χρώματα στην οθόνη:	**64**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:	**80**
Μέγεθος sprite:	**32x32**
Τιμή λιανικής:	**38.900 δρχ.**

NEO-GEO CD



Το NEO-GEO CD ήταν η έκπληξη της χρονιάς που πέρασε. Βέβαια, και για το μοντέλο αυτό της SNK ισχύει ό,τι και για το NEO-GEO. Παιχνίδια beat'em up, όλα μεταφορές από cartridge σε CD. Για την ώρα, τίποτα καινούριο. Εν αναμονή, λοιπόν.

Επεξεργαστές:	**Z-80A & 68000**
Ταχύτητα επεξεργαστή:	**14 MHz**
Ανάλυση οθόνης:	**320x224**
Χρωματική παλέτα:	**65.536**
Χρώματα στην οθόνη:	**4.096**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:	**380**
Μέγεθος sprite:	**Προγραμματιζόμενο**
Τιμή:	**189.000 δρχ.**

SUPER NES



Με τα εκατοντάδες χιλιάδες παιχνίδια που διαθέτει, το SNES αποτελεί μία από τις δύο επιλογές του χρήστη που σκέφτεται την αγορά μιας 16μπιτης κονσόλας. Βέβαια, πρέπει να επισημάνουμε ότι σε σχέση με τον ανταγωνισμό έχει μείνει λίγο πίσω (βλ. CD drive, 32μπιτο περιφερειακό κ.λπ.). Πάντως, παιχνίδι σαν το Donkey Kong δεν έχουμε δει σε 16μπιτη κονσόλα.

Επεξεργαστής: **65816**
Ταχύτητα επεξεργαστή: . . . . **3.58 MHz**
Ανάλυση οθόνης: **512x512**
Χρωματική παλέτα: **32.768**
Χρώματα στην οθόνη: **256**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: . . **128**
Μέγεθος sprite: **64x64**
Τιμή λιανικής: . . . . **44.900 δρχ.**

SEGA CD II



Την σήμερον ημέρα δεν νοείται μηχάνημα χωρίς CD-ROM drive. Στο CD της Sega μπορούμε να ακούσουμε μουσικά CDs αλλά και CD+G (CD με μουσική και γραφικές παραστάσεις). Ενας συνδυασμός Mega Drive με Mega CD και 32X είναι σίγουρο ότι θα δώσει άλλη διάσταση στα παιχνίδια σας.

Επεξεργαστής: **68000**
Ταχύτητα επεξεργαστή: . . . . **12.5 MHz**
Ανάλυση οθόνης: **320x224**
Χρωματική παλέτα: **512**
Χρώματα στην οθόνη: **64**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: . . . **80**
Μέγεθος sprite: **32x32**
Τιμή λιανικής: . . . . **119.000 δρχ.**

ATARI JAGUAR 64 bit



Η 64μπιτη μηχανή της Atari με αργά αλλά σταθερά βήματα αρχίζει να βρίσκει το δικό της φανατικό κοινό. Ατού του μηχανήματος: Το CD drive που αναμένεται πολύ σύντομα στη χώρα μας, τα παιχνίδια DOOM, Alien vs Predator, Kasumi Ninja και η προσιτή τιμή του.

Επεξεργαστής: **68000**
Ταχύτητα επεξεργαστή: . . . . **16 MHz**
Ανάλυση οθόνης: **720x576**
Χρωματική παλέτα: . . . . . . **16,7 εκατομμύρια**
Χρώματα στην οθόνη: . . . . **Χιλιάδες**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: . . . . **Αγνωστος**
Μέγεθος sprite: . . . . **Αγνωστο**
Τιμή: . . . . **109.000 δρχ.**

SNK NEO-GEO



Πριν από μερικούς μήνες, ήταν σίγουρα το εντυπωσιακότερο μηχάνημα που κυκλοφορούσε στην αγορά. Καταπληκτικά γραφικά, παιχνίδια με πάρα πολλά χρώματα και MB, αλλά και ένα μειονέκτημα: τα παιχνί-

δια της είναι πανάκριβα και απευθύνονται σε φανατικούς beat'emόβιους!

Επεξεργαστές: 68000 & Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 12 MHz
Ανάλυση οθόνης: 640x480
Χρωματική παλέτα: 16,7 εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: 4.096
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 380
Μέγεθος sprite: Αγνωστο
Τιμή λιανικής: 129.000 δρχ.

SEGA GAME GEAR



Η φορητή 8μπιτη έγχρωμη παιχνιδομηχανή της Sega. Βασικά της ατού η πληθώρα των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, η απουσία "έγχρωμου" ανταγωνιστή και το γεγονός ότι με το T.V. tuner μετατρέπεται σε μια μικρή αλλά πολύ πρακτική τηλεόραση! Ενας πετυχημένος συνδυασμός διασκέδασης και ενημέρωσης.

Επεξεργαστής: (8-bit) Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.6 MHz
Ανάλυση οθόνης: 160x146
Χρωματική παλέτα: 4.096
Χρώματα στην οθόνη: 32
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64
Μέγεθος sprite: 8x8
Τιμή: 32.000 δρχ. + 4 Games

PANASONIC 3DO

Στη χώρα μας δεν έχει βρει ακόμη τη θέση που του αξίζει. Απεναντίας στο εξωτερικό, το 3DO έχει κατακτήσει τις καρδιές αρκετών χρηστών. Το 1995 πιστεύω πως θα είναι η χρονιά του μηχανήματος και στη χώρα μας, για δύο βασικούς λόγους: η τιμή του -για το είδος του μηχανήματος- είναι αρκετά προσιτή και το software του άρχισε να καταφθάνει άφθονο.

Επεξεργαστές: 4 επεξεργαστές 32-bit
Ταχύτητα επεξεργαστή: Αγνωστη
Ανάλυση οθόνης: 640x480
Χρωματική παλέτα: 16,7 εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: Χιλιάδες



Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: Αγνωστος
Μέγεθος sprite: Αγνωστο
Τιμή: 179.000 δρχ.

SEGA MASTER SYSTEM II



Το Master System II είναι η δεύτερη 8μπιτη παιχνιδομηχανή της Sega. Αν και "γερασμένη" καταφέρνει να έχει αρκετό κοινό λόγω της χαμηλής τιμής της. Παρόλο που και για το μοντέλο αυτό διατίθεται πληθώρα software και περιφερειακών, μοναδικό κίνητρο σήμερα για την αγορά ενός MS εξακολουθεί να είναι η χαμηλή τιμή του και τίποτε άλλο!

Επεξεργαστής: Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.6 MHz
Ανάλυση οθόνης: 256x192
Χρωματική παλέτα: 64
Χρώματα στην οθόνη: 16
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64
Μέγεθος sprite: 8x8
Τιμή: 17.900 δρχ. + Sonic

NES

Αλλο ένα 8μπιτο μηχάνημα το οποίο κάποτε μας πρόσφερε ατελείωτες ώρες διασκέδασης και το οποίο η αντιπροσωπία εξακολουθεί να υποστηρίζει με νέες κυκλοφορίες, αν και προσωπικά πιστεύω πως η α-



γορά του δεν θα απασχολήσει σοβαρά παρά μόνον εκείνους που επιθυμούν να διαθέσουν λίγα μόλις χιλιάρικα για τη διασκέδασή τους.

Επεξεργαστής:	**6502**
Ταχύτητα επεξεργαστή:	**1 MHz**
Ανάλυση οθόνης:	**256x240**
Χρωματική παλέτα:	**52**
Χρώματα στην οθόνη:	**16**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:	**64**
Τιμή:	**18.900 δρχ.**

SEGA 32X



Καλώς ήλθατε στο επόμενο επίπεδο. Το περιφερειακό που θα κάνει αρκετούς υποψήφιους αγοραστές να δουν με άλλο μάτι τη 16μπιτη παιχνιδομηχανή της Sega, τη Mega Drive. Με μια τέτοια αναβάθμιση του συστήματος, το μέλλον της MD αναμένεται λαμπρό.

Επεξεργαστής:	**2x32-bit RISC**
Ταχύτητα επεξεργαστή:	**23 MHz**
Ανάλυση οθόνης:	**Αγνωστη**
Χρωματική παλέτα:	**32,768**
Χρώματα στην οθόνη:	**32,768**
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:	**Αγνωστος**
Τιμή:	**79.800 δρχ.**

SONY PLAYSTATION

Με σιγουριά, ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην ελληνική και διεθνή αγορά. Βέβαια, σοβαρό μειονέκτημα η υψηλή τιμή του, αλλά το σίγου-



ρο είναι πως ό,τι πληρώνεις αυτό αγοράζεις! Πάντως, αν σκέφτεστε την αγορά του, φρόνιμο θα ήταν να περιμένετε μερικούς μήνες, γιατί σύμφωνα με πληροφορίες η τιμή του θα μειωθεί!

Επεξεργαστής:	**R3000A 32-bit RISC**
Ταχύτητα επεξεργαστή:	**33 MHz**
Ανάλυση οθόνης:	**256x224 & 640x480**
Χρωματική παλέτα:	**16,7 εκατομμύρια**
Επεξεργασία εικόνας:	**360.000 πολύγωνα/δευτ.**
Ηχος:	**44 MHz ADPCM**
Τιμή:	**370.000 δρχ.**

GAME BOY



Η φορητή κονσόλα της Nintendo έχει βρει το δικό της πολυπληθές κοινό. Ας μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ήταν η πρώτη φορητή παιχνιδομηχανή που κυκλο-

φόρησε. Βασικά της ατού η χαμηλή τιμή και η τεράστια ποικιλία παιχνιδιών που διαθέτει.

Επεξεργαστής:...... Z-80 (ειδική σχεδίαση)
Ταχύτητα επεξεργαστή:............ 1 MHz
Ανάλυση οθόνης:............... 140x102
Χρωματική παλέτα:.. 4 αποχρώσεις του γκρι
Χρώματα στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:.... 8
Μέγεθος sprite: 8x8
Τιμή:..................... 20.900 δρχ.

SATURN



Η Sega πουλάει όνειρα και τα όνειρα ως γνωστόν δεν στοιχίζουν! Αν όμως είστε ο χθεσινός νικητής του ΛΟΤΤΟ, τότε σήμερα μπορείτε να αγοράσετε αυτό το όνειρο. Πραγματικά, αξίζει και αυτό τα λεφτά του, αλλά... λίγη υπομονή. Και εδώ, κάτι θα γίνει με την τιμή πολύ σύντομα.

Επεξεργαστές:............. 2 32-bit RISC
Ταχύτητα επεξεργαστή: .... 18-24 MHz
Χρωματική παλέτα: ...... 16,7 εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: .... Χιλιάδες
Ικανότητα
κίνησης πολυγώνων:........ 900.000/δευτ.
Μέγεθος sprite: .... Αγνωστο
Τιμή:..................... 290.000 δρχ.

AMIGA CD32

Με λίγα λόγια, το CD32 είναι μια A1200 με CD drive. Η Commodore κατάφερε να παρουσιάσει ένα καταπληκτικό 32-bit μηχάνημα, συνδυάζοντας ποιότητα, υποστήριξη και απίστευτα χαμηλή τιμή. Με την προσθήκη του SX1, οι κάτοχοι του CD32 μπορούν να συνδέσουν εξωτερικό drive, πληκτρολόγιο, mouse,



σκληρό δίσκο κ.λπ. Μια καλή πρόταση για όσους θα ήθελαν ένα δυνατό μηχανάκι σε χαμηλή τιμή.

Επεξεργαστής: 68EC020
Ταχύτητα επεξεργαστή:........... 14 MHz
Ανάλυση οθόνης:... 320x256 έως 1480x580
Χρωματική παλέτα: ...... 16.7 εκατομμύρια
Χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη: 256
Τιμή:..................... 70.000 δρχ.

SEGA MULTI MEGA



Τρεις διαφορετικοί τρόποι διασκέδασης. Με αρκετή καθυστέρηση ήρθε η ολοκληρωμένη πρόταση της Sega, για κάποιον που σκέφτεται ακόμη και σήμερα την αγορά μιας 16-bit κονσόλας εφοδιασμένη με CD drive και ταυτόχρονα την απόκτηση ενός φορητού CD Player σε δελεαστική τιμή.

Επεξεργαστές: .... 2 Motorola 68000
και ένας Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστών: ..... 8 και 12 MHz
Ανάλυση οθόνης:.............. 320x224
Χρωματική παλέτα:................ 512
Χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη: 64
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:... 80
Μέγεθος sprite: 32x32
Τιμή:..................... 155.500 δρχ.

RISTAR



Αλλαγές ενόψει στη Sega και μάλιστα εκεί που δεν το περίμενε κανείς. Ο Sonic, ο σκαντζόχοιρος που σύνδεσε το όνομά του με το Mega Drive, φαίνεται ότι σιγά-σιγά θα αποσυρθεί και ένα νέο αστέρι θα πάρει τη θέση του. Με τη λέξη "αστέρι" εδώ κυριολεκτούμε, μια και ο Ristar (έτσι ονομάζεται ο αντικαταστάτης του Sonic) είναι πραγματικά ένα αστέρι, με τα απαραίτητα χέρια και πόδια βέβαια.

Με το παιχνίδι αυτό κάνει το ντεμπούτο του ο νέος ήρωας. Το σενάριο είναι απλό: πρέπει να αντιμετωπιστεί μια απειλή που προέρχεται από εξωγήινους, οι οποίοι έχουν επηρεάσει τους ηγέτες διάφορων χωρών και έχουν πιάσει αιχμάλωτο το συνήθη ήρωα, τον Sonic. Ο Ristar αναλαμβάνει δράση, τρέχει στις πλατφόρμες που έχουν στήσει οι προγραμματιστές, αποφεύγει τις παγίδες και όταν βρει κάποιον αντίπαλο... Λοιπόν, ο τρόπος εξόντωσης των αντιπάλων είναι ο πιο ευρηματικός που έχουμε δει, μετά τις μονομαχίες στο "Battle Chess". Ο Ristar απλώνει τα χέρια του, αρπάζει γερά τον αντίπαλο και με μια γερή κεφαλιά τον κάνει να βλέπει... αστράκια! Σε ορισμένα σημεία κάθε επιπέδου μπορείτε να βρείτε κοντάρια, τα οποία θα μεταμορφώσουν το αστέρι σας σε... κομήτη, ο οποίος σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά του.

Κατά τα άλλα, στη Sega δεν φρόντισαν να διαφοροποιήσουν το παιχνίδι από αυτά στα οποία πρωταγωνιστούσε ο Sonic. Πολλές φορές, μάλιστα, οι ομοιότητες κινούν πολλές υποψίες σχετικά με το πόση δουλειά χρειάστηκε να γίνει ξανά και πόσα έτοιμα πράγματα χρησιμοποιήθηκαν. Αυτό βέβαια δεν μας πειράζει καθόλου, καθώς το παιχνίδι είναι όμορφο, γρήγορο και εθιστικό ή, με μια λέξη, διασκεδαστικό.



Ενα αστέρι γεννιέται λοιπόν και ελπίζουμε σε πολλά παρόμοια επεισόδια, προτού δούμε ένα αστέρι να πέφτει-πέφτει.

BIKER MILE FROM MARS

Η NASA σίγουρα θα πρέπει να πενθεί. Τριάντα χρόνια διαστημικών αποστολών, είκοσι πέντε από την πρώτη προσελήνωση και το πρώτο δείγμα ζωής από τον Αρη το φέρνει κάποιος άλλος. Και προς μεγάλη έκπληξη όλων, δεν πρόκειται για μικρά, πράσινα ανθρωπάκια, αλλά για μικρά ποντικάκια πάνω σε ποδήλατα, έτοιμα να συναγωνιστούν μεταξύ τους!



Η ποντικοφωλιά βρίσκεται τώρα στα εργαστήρια της Konami, από όπου ξεπηδούν ένα-ένα τα ποντικάκια για να πάρουν θέση στο SNES σας, στην αφετηρία μίας από τις 30 πίστες που διαθέτει το παιχνίδι. Εσείς ελέγχετε ένα από αυτά και -προαιρετικά- κάποιος φίλος σας ελέγχει ένα άλλο. Σε αυτή την περίπτωση η οθόνη χωρίζεται στα δύο και κάθε παίκτης έχει το δικό του μισό. Η πίστα φαίνεται από ψηλά και λίγο πλάγια όπως στο "Off Road Racer" και κρύβει πολλές παγίδες, δίνοντάς σας όμως ευκαιρίες για κόλπα και εντυπωσιακές ενέργειες. Σκοπός σας βέβαια είναι να υποσκελίσετε όλους τους αντιπάλους σας και να φτάσετε πρώτοι στο τέρμα, γεγονός που θα σας αποφέρει χρηματικά οφέλη, τα οποία μπορείτε να επενδύσετε σε εξοπλισμό που θα κάνει τη ζωή σας ευκολότερη στις επόμενες πίστες. Αν διαπιστώνετε ότι κάποιος αντίπαλος στέκεται επίμονα ανάμεσα σε εσάς και την πρωτιά, μπορείτε να επιστρατεύσετε πιο αθέμιτα μέσα από την... ορθοπεταλιά για να απαλλαχτείτε από την παρουσία του: ευθυγραμμιστείτε με το ποδήλατό του, πατήστε το κουμπί και δείτε τον πύραυλό σας να κάνει τη δουλειά του, ρίξτε όμως καλού-κακού και μια ματιά πίσω σας για πυραύλους που δεν γράφουν το όνομά σας στη θέση του αποστολέα αλλά στου παραλήπτη.

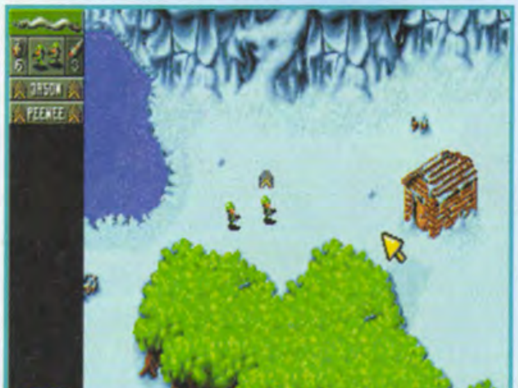
Η Konami έχει κάνει έξοχη δουλειά σε όλους τους τομείς του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται να γνωρίσει εξαιρετική επιτυχία όταν θα κυκλοφορήσει τελικά, περίπου σε ένα μήνα. Απομένει να δούμε αν κάποια άλλη εταιρία θα απαντήσει με τις "Μηχανόβιες γάτες από τον Πλούτωνα".

CANNON FODDER



Από αρχαιοτάτων χρόνων οι πιο επικίνδυνες αποστολές ανετίθεντο σε ολιγομελή αποσπάσματα: οι ακρίτες του Βυζαντίου και οι ρωμαϊκές περίπολοι της Βόρειας Γαλατίας είναι μερικά μόνο από τα παραδείγματα. Το "Cannon Fodder" έρχεται να συνεχίσει την παράδοση αυτή, στέλνοντάς σας επικεφαλής σε μικρές ομάδες για να φέρετε εις πέρας τις πιο δύσκολες αποστολές.

Ως αρχηγός είστε απόλυτα υπεύθυνος για τη στρατηγική που θα ακολουθήσει η ομάδα για να επιτύχει το στόχο της. Μπορείτε να κάνετε μαζική επίθεση εναντίον των εχθρών ή να στείλετε τον έναν από αυτούς να "καθαρίσει" την περιοχή, αφήνοντας όμως τους υπόλοιπους εκτεθειμένους στις διαθέσεις των αντιπάλων σας. Μπορείτε επίσης να κατανείμετε

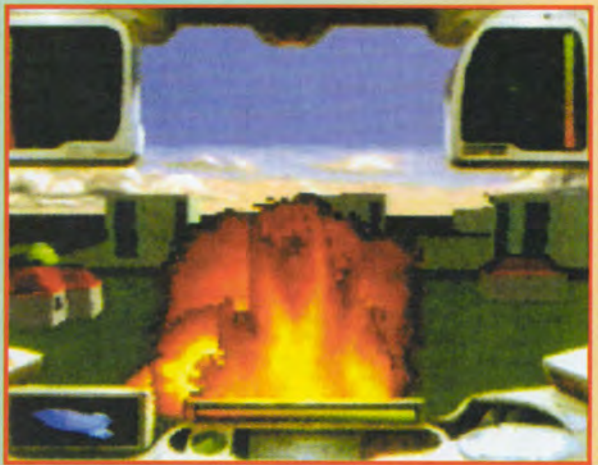


τα πυρομαχικά ώστε τυχόν απώλειες σε έμψυχο υλικό να μην έχουν ως αποτέλεσμα την αδυναμία σας να ολοκληρώσετε το έργο σας. Οι αντίπαλοί σας στην αρχή δείχνουν εντελώς αδιάφοροι για την παρουσία σας, την οποία αντιλαμβάνονται μόνο όταν βρεθούν με μια σφαίρα σας φυτεμένη στο σώμα τους. Στη συνέχεια όμως τα πυρά τους αποκτούν όλο και μεγαλύτερη έφεση να κατευθύνονται προς το μέρος σας. Σε ακόμη μεγαλύτερα επίπεδα, οι εχθροί εξοπλίζονται με μπαζούκας, θωρακισμένα, ακόμη και ελικόπτερα, ενώ ο δρόμος σας θα βρεθεί σπαρμένος με νάρκες και κάθε λογής παγίδες.

Το "Cannon Fodder" έχει ήδη διαγράψει μια επιτυχέστατη πορεία σε πολλά μηχανήματα, αποσπώντας ευνοϊκότατες κριτικές για την αίσθηση παιχνιδιού και κάποιες κριτικές για τα γραφικά του. Η μεταφορά του στο "Jaguar", πάντως, που φημίζεται για τα γραφικά του, άφησε παγερά αδιάφορους τους γραφίστες της "Sensible Software". Ετσι και στο "Jaguar" τα πράγματα είναι όπως τα ξέραμε στις προηγούμενες. Το μικρό όμως αυτό μειονέκτημα δεν αναμένεται να επηρεάσει την πορεία του παιχνιδιού.

IRON SOLDIER

Η ζωή είναι άδικη. Περιμένετε τόσα χρόνια, βλέπετε την τεχνολογία να σας προσφέρει μηχανικά μέλη και όπλα μαζικής καταστροφής, βλέπετε γύρω σας να ορθώνονται κτίρια μεγάλα και πυκνοκατοικημένα, ό,τι ακριβώς θα θέλατε να καταστρέψετε. Και ξαφνικά, η αποστολή που σας αναθέτουν είναι ακριβώς το αντίθετο: δεν έχετε το δικαίωμα να πειράξετε ούτε στο ελάχιστο τα κτίρια και τους κατοίκους τους, πρέπει μάλιστα να τα προστατεύετε από τις εχθρικές επιθέσεις. Φρίκη! Μπορείτε να παρηγορηθείτε, τουλάχιστον, εξοντώνοντας τους αντιπάλους...





Οι εχθροί έρχονται κατά κύματα και επιτίθενται από όλες τις πλευρές. Προτού αναχαιτίσετε κάποια επίθεση, μπορείτε να εξοπλιστείτε, διαλέγοντας τα πιο κατάλληλα όπλα για την περίπτωση. Οι κατευθυνόμενοι πύραυλοι, για παράδειγμα, είναι πολύ καλοί για αργά οχήματα εδάφους, αν βέβαια μπορείτε να τους καθοδηγήσετε κατευθείαν στους στόχους χωρίς να τους ρίξετε πρώτα πάνω σε κάποιο κτίριο. Για πιο ευέλικτους στόχους, όπως ελικόπτερα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε άλλα πολεμοφόδια. Η διαδικασία επιλογής όπλων δεν είναι πάντως απλή υπόθεση διότι υπάρχουν είδη όπλων που προσαρτώνται μόνο σε ορισμένες υποδοχές του μηχανικού σώματός σας, αποκλείοντας έτσι τη χρήση άλλων όπλων που προσαρτώνται στο ίδιο σημείο. Φυσικά, όσο καλή επιλογή όπλων και αν κάνετε, δεν θα σας ωφελήσει καθόλου χωρίς την απαιτούμενη εμπειρία στο βασικό μέρος, δηλαδή στο στάδιο του αφανισμού των εχθρών.

Το "Iron Soldier" γράφεται από την ίδια την Atari, τους ανθρώπους δηλαδή που ξέρουν το "Jaguar" καλύτερα από κάθε άλλον. Η γνώση αυτή φαίνεται ξεκάθαρα στα εντυπωσιακά γραφικά και την ταχύτατη κίνηση. Περισσότερα για τους υπόλοιπους τομείς του παιχνιδιού θα έχουμε σε επόμενο τεύχος, όταν η ανάπτυξή του θα έχει προχωρήσει.

GENERATIONS LOST

Οι δυνάμεις του κακού έχουν αφανίσει πολλές γενιές, όπως μας λέει και ο τίτλος του παιχνιδιού, αλλά αυτό δεν είναι τίποτα μπροστά σε ό,τι θα συμβεί, αν κάποιος ήρωας δεν βάλει φραγμό στα σχέδια των κακών. Η συνηθισμένη σας ατυχία στις κληρώσεις για την ανάδειξη του "ήρωα της ημέρας" σας έβαλε ένα ενεργειακό ξίφος στο χέρι και σας τοποθέτησε στην αρχή μιας μακράς διαδρομής, χωρισμένης σε 6 επίπεδα, χωρίς να αναφέρουμε ότι σας έδωσε και το απαίσιο όνομα "Monobe".

Ως Monobe, λοιπόν, θα πρέπει να διασχίσετε τη διαδρομή που είναι γεμάτη τόσο από εχθρούς όσο και από παγίδες, όπως χάσματα και λάκκοι στρωμένοι με καρφιά. Περιττό να πούμε ότι θα πρέπει να σκοτώσετε τους εχθρούς και να αποφύγετε τις κακοτοπιές, αλλά θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ειδικά το δεύτερο δεν είναι και τόσο εύκολο. Πολλά άλματα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα απαιτούν εκνευριστικά μεγάλη ακρίβεια, ενώ κάποιες παγίδες είναι επιμελώς κρυμμένες και εμφανίζονται μόνο τη στιγμή που θα ενεργήσουν πάνω σας. Κατά συνέπεια, πέρα από εμπειρία στα παιχνίδια και καλά αντανακλαστικά, θα χρειαστείτε και πολύ ισχυρή μνήμη για να γνωρίζετε εκ των προτέρων πού μπορείτε να πατήσετε και πού όχι. Ευτυχώς για την ψυχική σας ισορροπία, μπορείτε να βρείτε στη διαδρομή ασπίδες και εικονίδια που θα σας καθιστούν άτρωτους για ένα χρονικό διάστημα κατά το οποίο μπορείτε να χαλαρώσετε...

Το "Generations Lost" είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι ξεχωριστό για την κοινότητα του Mega Drive. Μπορεί όμως να αποτελέσει τεστ των ικανοτήτων σας στα παιχνίδια...

CADILLACS AND DINOSAURS

Τι σχέση μπορούν να έχουν άραγε τα αυτοκίνητα που έγιναν αντικείμενα λατρείας στην Αμερική τις δεκαετίες του '50 και του '60 με τα προϊστορικά ερπετά που έχουν εξαφανιστεί εδώ και μερικά εκατομμύρια χρόνια; Ο Mark Schultz φαίνεται ότι είναι ο πρώτος που την ανακάλυψε στις νουβέλες του και η "Rocket Science" ανέλαβε να δώσει στο μυστικό αυτό οπτική και ηχητική μορφή μέσα από τα κυκλώματα του Mega CD και του PC.

Από κάποια ιδιοτροπία του χωροχρόνου, μια παρέα νεαρών που οδηγούσε μια Κάντιλακ, κάπου στη δεκαετία του '50, βρέθηκε στην προϊστορική περίοδο, αντιμέτωπη με τα γιγαντόσωμα ερπετά. Ο στόχος τους είναι τώρα να βρουν το δρόμο προς τη δική τους εποχή, αλλά οι δεινόσαυροι θέλουν να τους κρατήσουν για πάντα κοντά τους,



έστω και νεκρούς. Ευτυχώς, στο πορτ-μπαγκάζ της Κάντιλακ βρίσκονται μερικά όπλα και πολλά πυρομαχικά. Ετσι, η παρέα μας δεν είναι εντελώς ανυπεράσπιστη απέναντι στις διαθέσεις των δεινοσαύρων...

Σύμφωνα με τη "Rocket Science", το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα σύστημα απεικόνισης δυόμισι διαστάσεων (!). Δεν στάθηκε δυνατό να επιβεβαιώσουμε ότι από την τρίτη διάσταση χρησιμοποιείται ακριβώς η μισή, αλλά είδαμε σαφώς ότι το σύστημα απεικόνισης δίνει εξαιρετική αίσθηση του χώρου, χωρίς να μπερδεύει τον παίκτη σε οποιοδήποτε σημείο, ενώ δεν δημιουργεί προβλήματα ταχύτητας. Η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλή, με όλους τους βρυχηθμούς των δεινοσαύρων και τους ήχους από τη μηχανή της Κάντιλακ. Καθίστε, λοιπόν, αναπαυτικά στα δερμάτινα καθίσματα του πολυτελούς αυτοκινήτου και απολαύστε ένα ταξίδι στην προϊστορία...

POWER DRIVE

Η Amiga σίγουρα δεν είναι ένα μηχάνημα που του λείπουν παιχνίδια εξομοίωσης οδήγησης, οπότε κάθε νέα κυκλοφορία θα πρέπει να σχεδιάζεται προσεκτικά και να περνά από πολλούς ποιοτικούς ελέγχους, προτού κάνει την εμφάνισή της στα ράφια των καταστημάτων. Ετσι δεν είναι;



Οχι, σύμφωνα με την O.S. Gold, η οποία κυκλοφόρησε το "Power Drive" χωρίς πολλή σκέψη. Βρισκόμαστε λοιπόν αντιμέτωποι με ένα ακόμη παιχνίδι εξομοίωσης οδήγησης, όπου η δράση φαίνεται από ψηλά. Προτού ξεκινήσετε, όμως, θα πρέπει να περάσετε από το γκαράζ για να διαλέξετε το αυτοκίνητό σας (δυστυχώς, τα διαθέσιμα μοντέλα δεν είναι και οι καλύτερες μάρκες) και ίσως κάποια πρόσθετα εξαρτήματα. Στη συνέχεια βγαίνετε στην πίστα για δοκιμαστική κούρσα, αγώνα ενάντια σε αντίπαλο, ειδική διαδρομή ή αγώνα επιδεξιότητας. Σε όλες τις περιπτώσεις, το να πείσετε το αυτοκίνητό σας να ακολουθήσει τις εντολές σας είναι εξαιρετικά δύσκολο: το "τιμόνι" είναι εξαιρετικά νευρικό και έτσι μικρές κινήσεις που κάνετε, μεταφράζονται σε απότομες στροφές που σας οδηγούν με μαθηματική ακρίβεια έξω από το δρόμο. Αυτό είναι πολύ εκνευριστικό, ειδικά στην περίπτωση που συναγωνίζεστε κάποιον αντίπαλο που ελέγχεται από τον υπολογιστή, γιατί αυτός δεν είναι τόσο επιρρεπής στα λάθη και έτσι σίγουρα θα φάτε τη σκόνη του. Η εξάσκηση βελτιώνει βέβαια κάπως τα πράγματα, αλλά μην περιμένετε και θαύματα.



Εχουμε λοιπόν ένα παιχνίδι που δεν είναι πρωτότυπο, τα γραφικά του είναι απλώς καλά και με προβλήματα στο χειρισμό, ενώ λείπει και η δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή δύο παικτών. Σύμφωνα με τα προαναφερθέντα, θα πρέπει να αδιαφορήσετε πλήρως, αν εμφανιστεί μπροστά σας.

DREAMWEB

Πολλές φορές παιχνίδια έχουν γίνει αντικείμενο συζήτησης την πρώτη μέρα της κυκλοφορίας τους. Τις περισσότερες φορές ο λόγος είναι η ποιότητά τους -πολύ καλή ή πολύ κακή- αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις η αιτία είναι διαφορετική. Στην τελευταία κατηγορία ανήκει και το "Dreamweb." Ο λόγος για τον οποίο έγινε αρκετός θόρυβος είναι οι υπερβολικές δόσεις βίας και "άσεμνων" σκηνών που περιέχει. Για να δώσουμε ένα μέτρο, στην Αγγλία απαγορεύτηκε η πώλησή του σε άτομα που δεν έχουν κλείσει τα 18, αλλά δεν ξέρουμε αν κάτι τέτοιο θα ισχύσει και στη χώρα μας.

Η υπόθεση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται στο μέλλον, όπου τα πάντα είναι έτοιμα να καταρρεύσουν και μόνο η δύναμη του Dreamweb κρατάει όρθιο το σύμπαν. Οι δυνάμεις του κακού αποφασίζουν να το καταστρέψουν και έτσι "μολύνουν" επτά ανθρώπους που έχουν πρόσβαση στα κρίσιμα σημεία. Οι φύλακες του Dreamweb το πληροφορούνται και σας αναθέτουν την αποστολή να εντοπίσετε και να σκοτώσετε αυτούς τους επτά ανθρώπους. Κάθε συνετός εργοδότης θα φρόντιζε να σας εξοπλίσει κατάλληλα για μια τέτοια αποστολή, αλλά οι φύλακες του Dreamweb σας στέλνουν χωρίς χρήματα, κάλυψη ή πληροφορίες. Θα πρέπει έτσι να στηριχτείτε αποκλειστικά στις δικές σας δυνάμεις, να περιπλανηθείτε, να μιλήσετε με διάφορους ανθρώπους. Ολα αυτά θα γίνουν σε ένα πολύ όμορφο - από άποψης γραφικών - περιβάλλον και σε ατμόσφαιρα με αρκετό χιούμορ. Ο τρόπος χειρισμού είναι πολύ απλός, επιλέγετε απλώς με το ποντίκι τα αντικείμενα ή τις τοποθεσίες και όλα τα άλλα γίνονται αυτόματα. Η Empire, συνολικά, έχει κάνει πολύ καλή δουλειά. Αν δεν σας ενοχλούν οι ακατάλληλες σκηνές και σας αρέσουν τα παιχνίδια περιπέτειας, τότε αξίζει να ασχοληθείτε με το "Dreamweb".

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

PIXEL & TELECLUB

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1ος: ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
Ν. Καζαντζάκη 2, Μενεμένη-Θεσ/νίκη, Ιδ. Υπάλληλος ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα NEO GEO

2ος: ΠΕΤΡΟΥΛΙΑΣ ΝΙΚΗΤΑΣ
Αγχιάλου 19, Σεπόλια, Φοιτητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-32
3ος: ΒΑΡΑΜΠΟΥΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
Ευβοίας 28, Γαλάτσι, Οπτικός ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CARTRIDGE NEO GEO

4ος: ΔΟΥΖΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ,
Ψαρρών 12, Βάρκιζα, Μαθητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CARTRIDGE NEO GEO

5ος: ΠΑΠΠΑΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ,
Οδός Περαχώρας/Βεράντα, Λουτράκι, Μαθητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα MEGA DRIVE+SONIC

6ος: ΔΑΟΥΤΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,
Πρωταγόρα 20, Ξάνθη, Μαθητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ SUPER TECH

7ος: ΚΥΠΡΑΙΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΣ,
Υφασίου 39, Α. Ιλίσια, Τραπεζικός Υπάλληλος ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα MASTER SYSTEM+ALEX KID

8ος: ΣΑΒΒΙΔΗΣ ΗΛΙΑΣ,
Μ. Αλεξάνδρου 137, Κατερίνη, Εμπορος ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα MASTER SYSTEM+ALEX KID

9ος: ΒΛΑΧΑΚΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ,
Θηβών 167, Νίκαια, Επιπλοποιός ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα MASTER SYSTEM+ALEX KID

10ος: ΛΟΥΒΡΟΣ ΣΠΥΡΟΣ,
Ιπποκράτους 115-117, Αθήνα, Μαθητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CARTRIDGE MASTER SYSTEM

11ος: ΚΑΡΑΣΤΕΡΓΙΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ,
Θερμαϊκού 65, Θεσ/νίκη, Μαθητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CARTRIDGE MASTER SYSTEM

12ος: ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ,
Αγαθοκλέους 8 Β', Αθήνα, Μαθητής ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CARTRIDGE MASTER SYSTEM

13ος: ΝΤΟΥΣΙΑΣ ΑΛΕΞΗΣ,
Αυξεντίου 91, Λάρισα, Μαθητής

14ος: ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ ΚΩΣΤΑΣ,
Ηρώων Πολυτεχνείου 20, Αγρίνιο, Μαθητής

15ος: ΚΟΝΤΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,
Αναξιμάνδρου 57, Θεσ/νίκη, Φοιτητής 16η: ΜΙΧΑΛΑΡΙΑ ΧΡΥΣΑ, Μυτιλήνης 38, Πετρούπολη 17ος: ΟΡΦΑΝΙΔΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Αρχ. Μουσείου 25, Θεσ/νίκη

Ο 13ος, 14ος, 15ος, 16η και 17ος ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ CD-32

18ος: ΣΠΑΝΔΑΓΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ,
Αιγαίου Πελάγους 80, Αγ. Παρασκευή, Μαθητής

19ος: ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ,
Αλεξ. Σβώλου 23, Θεσ/νίκη, Μαθητής

20η: ΜΠΕΛΕΤΣΗ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ,
Μεσολογγίου 26, Πάτρα, Φοιτήτρια

21ος: ΖΑΠΟΥΝΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ,
Θεσσαλονίκης 9, Αγ. Ιωάννης Ρέντης

22ος: ΑΡΓΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,
Γρηγορίου Ε' 13, Πύργος Ηλείας, Μαθητής

Ο 18ος, 19ος, 20η, 21ος και 22ος ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ CARTRIDGE MEGA DRIVE

23ος: ΛΙΝΑΡΔΗΣ ΜΙΛΤΟΣ,
Ηρακλέους 30, Ν. Κόσμος, Μαθητής

24ος: ΓΙΑΝΝΟΥ ΜΙΛΤΟΣ,
Γούναρη 236, Γλυφάδα, Μαθητής

25ος: ΚΑΓΚΑΡΑΣ ΑΔΑΜΑΝΤΙΟΣ,
Μαραθωνοδρόμου 40, Μαρούσι, Μαθητής

26ος: ΠΟΛΙΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ,
Αγ. Σοφίας 93, Αθήνα, Μαθητής

27ος: ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΠΑΝΟΣ,
Αμμοχώστου 16, Δράμα, Σπουδαστής

28ος: ΜΠΟΒΙΑΤΣΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ,
Διονύσου 11, Χαλάνδρι, Μαθητής

29ος: ΓΑΡΟΥΦΗΣ ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΣ,
Δωδώνης 90, Ιωαννίνα, Σπουδαστής

30ος: ΚΑΡΠΟΥΖΑΚΗΣ ΙΟΡΔΑΝΗΣ,
Κουντουριώτου 106, Νίκαια, Μαθητής

31ος: ΘΗΒΑΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ,
Βύρωνος 6, Κερατέα, Μαθητής

32ος: ΜΑΝΔΕΛΗΣ ΜΙΛΤΙΑΔΗΣ,
ταυρίδη 11, Ιωαννίνα, Μαθητής

Ο 23ος μέχρι και ο 32ος ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ: ΑΠΟ ΕΝΑ ORIGINAL GAME

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ: Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5) μέχρι και τις 20.3.95. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του, για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό, μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο πρώτος από τους έξι επιλαχόντες που έχουν ήδη κληρωθεί

Το PIXEL ευχαριστεί θερμά το TELECLUB (Αθήνα: Θησέως 60, Καλλιθέα, Τηλ.: 9574371-2, Βόλος: Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Τηλ.: 35449, Καλαμάτα: Π. Καίσαρη 4, Τηλ.: 94479) για την ευγενική προσφορά των δώρων.

KICK OFF 3
EUROPEAN CHALLENGE

Από τον τίτλο και μόνο του παιχνιδιού βάζω στοίχημα ότι στο μυαλό σας έρχονται χιλιάδες σκέψεις. Αναφερόμαστε κυρίως στους παλαιούς φίλους της Amiga και στα παιχνίδια Kick Off I και II. Αυτά τα δύο ποδοσφαιράκια ήταν τα πρώτα που καθιέρωσαν την κάθετη προοπτική πίσω από το ένα τέρμα και σε γωνία. Από εκεί και πέρα, η ιστορία είναι γνωστή. Ο προγραμματιστής (Dino Dini) των δύο αυτών παιχνιδιών έφυγε από την Anco και έβγαλε το Goal. Η απάντηση της Anco ήταν το Kick Off 3 που το έχουμε παρουσιάσει στο τεύχος 112 (Ιούλιος-Αύγουστος '94). Τα σχόλια για το παιχνίδι αυτό ήταν ποικίλα, γιατί άλλαζε τελείως η μορφή και η εικόνα του παιχνιδιού. Η νέα εικόνα ενθουσίασε τους πολύ παλαιούς gamers, ενώ άλλοι νοσταλγούν το κάθετο στιλ. Τώρα παρουσιάζουμε το Kick Off 3 European Challenge, το οποίο είναι μια νέα έκδοση που καλύπτει τα πρωταθλήματα και τα κύπελλα της Ευρώπης σε συλλογικό επίπεδο και όχι σε επίπεδο εθνικών ομάδων. Οι χώρες που υπάρχουν είναι η Αγγλία, η Γαλλία, η Γερμανία, η Ιταλία και η Ισπανία. Σε όλες αυτές τις χώρες υπάρχουν αρκετές ομάδες ώστε να γίνει το αντίστοιχο πρωτάθλημα και κύπελλο. Ακόμη, υπάρχουν το παγκόσμιο κύπελλο και το ευρωπαϊκό κύπελλο ομάδων. Εκτός από τις ομάδες των πέντε προαναφερθεισών χωρών, υπάρχουν και άλλες μεγάλες ευρωπαϊκές ομάδες, χωρίς όμως συγκαταλέγεται και κάποια ελληνική. Στο Mundial υπήρχαν 24 ομάδες απ' όλο τον κόσμο, αλλά και εδώ οι Αγγλοι πρόσθεσαν τον εαυτό τους και κάποιες άλλες χώρες (Πορτογαλία, Γαλλία, Κροατία) εις βάρος της Ελλάδας, του Μαρόκου, της Κορέας και γενικά των "μικρών" ομάδων του USA '94.

Εκτός όμως από τις διοργανώσεις αυτές, υπάρχει και το challenge γι' αυτούς που έχουν συνηθίσει τα arcades (δεκαρικοφάγα) και, βέβαια, τα διεθνή φιλικά. Πολλά είπαμε όμως για τα μενού. Ας συνεχίσουμε με αυτό που ενδιαφέρει όλους, το αγωνιστικό μέρος του Kick Off 3.

Σε γενικές γραμμές, αυτή η έκδοση δεν διαφέρει και πολύ από την προηγούμενη. Ο χειρισμός της μπάλας είναι λίγο περίεργος και αυτό γιατί η μπάλα κολλάει στα πόδια του παίκτη και κάποιες στιγμές αυτό είναι αντίθετο με αυτό που επιδιώκετε. Πολλές φορές, αυτό που γίνεται είναι αρκετά περίεργο και απλώς δεν μπορείτε να το ελέγξετε. Κλασικό παράδειγμα είναι διάφορες σέντρες που γίνονται χωρίς κάποια αντίστοιχη κίνηση από το joystick.

Αλλη περίπτωση είναι μερικά ψαλίδια που γίνονται αυτόματα τη στιγμή που η μπάλα είναι πάνω από το κεφάλι σας. Αυτά έχουν ως αποτέλεσμα τη μείωση της εθιστικότητας και χειρότερο gameplay. Τα φάουλ είναι τυχαία και σπάνια επηρεάζουν την εξέλιξη του αγώνα. Τα οφσάιντ παραμένουν προβληματικά, κάτι που θα έπρεπε να είχε αφαιρεθεί από αυτή την έκδοση. Το πρόβλημα είχε ξεκινήσει στο Kick Off II, αλλά συνεχίζεται ακόμα και τώρα. Για να καταλάβετε τι θέλω να πω, αν















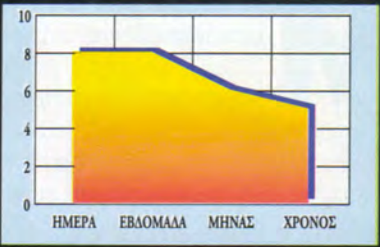
πάρετε την μπάλα σε θέση οφσάιντ, αργεί πάρα πολύ να το σφυρίξει και το χειρότερο είναι ότι μπορεί να δώσει παράβαση ακόμη και αν δώσετε πάσα στον εαυτό σας!!! Ευτυχώς, όμως, η Anco σκέφτηκε τα νεύρα μας και έχει επιλογές για το αν θέλουμε να έχει φάουλ και οφσάιντ, αλλά και τα στάνταρ του είδους: τύπος γηπέδου και διάρκεια παιχνιδιού. Ακόμη, μπορείτε να διαλέξετε τον τύπο και το χαρακτήρα του διαιτητή, πράγμα που έχει αντίκτυπο στον αγώνα. Ενα άλλο σημείο που μας έβαλε σε σκέψη ήταν ο κανονισμός του έμμεσου φάουλ ύστερα από γύρισμα της μπάλας στον τερματοφύλακα, από αμυντικό παίκτη.

Νομίζω ότι θα έπρεπε να είχε ακολουθηθεί η τακτική της Sensible Software στο θέμα αυτό. Δηλαδή, αν κάποιος παίκτης γυρίσει την μπάλα στον τερματοφύλακα, εκείνος δεν την ακουμπά με τα χέρια αλλά παίζει με τα πόδια σαν κανονικός παίκτης. Θετικό είναι, από την άλλη πλευρά, το γεγονός ότι τα μεγάλα sprites που υπάρχουν κάνουν εύκολο το χειρισμό των παικτών και μας γλιτώνουν από το μπέρδεμα των παικτών μας με τους παίκτες της άλλης ομάδας. Τα γραφικά του γηπέδου είναι αρκετά καλά και δείχνουν ωραία μαζί με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Δεν πρέπει να ξεχάσουμε να σας πούμε μια ωραία έκπληξη που προσφέρει το Kick Off 3. Κατά την είσοδο των ομάδων στον αγωνιστικό χώρο, βλέπουμε τους παίκτες να κάνουν προθέρμανση με τέτοιον τρόπο ώστε να γίνει μια παρουσίαση της ομάδας αλλά και των κινήσεων που υπάρχουν στο παιχνίδι. Αν προσθέσουμε και τον καλό σχετικά ήχο, νομίζω ότι φτάνουμε σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο. Σίγουρα, το Kick Off 3 European Challenge κατατάσσεται στα κορυφαία ποδοσφαιράκια μαζί με το Sensible World of Soccer, το FIFA International Soccer και το Goal. Το προτείνουμε σε όσους θέλουν κάτι διαφορετικό στο χώρο των football, αλλά πιστεύουμε ότι η διάρκειά του θα είναι μικρή.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	**Soccer**
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	**Anco**

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η καλή αρχική του εικόνα φθείρεται με την πάροδο του χρόνου.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Τα γραφικά του γηπέδου και τα πολλά και μεγάλα sprites το ανεβάζουν ψηλά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 84%

Πολύ καλός για ποδοσφαιράκι. Συντελεί θετικά στη γενική εικόνα.
ΗΧΟΣ 72%

Αρκετά καλό με εξαίρεση τις στιγμές που γίνονται κάποιες κινήσεις παρά τη θέλησή σας.
GAMEPLAY 73%

Από την Anco περιμέναμε κάτι καλύτερο για Kick
ΓΕΝΙΚΑ 78%

DRAGONSTONE





Μια μεγάλη ομάδα φίλων της Amiga αλλά και άλλων υπολογιστών επιδίδονται στο παιχνίδι των RPGs και των arcade-adventure. Οι περισσότεροι από αυτούς είχαν ξεκινήσει από τα επιτραπέζια παιχνίδια που απασχολούσαν ολοένα πιο πολλούς gamers. Βέβαια, σιγά σιγά όλοι αυτοί προσχώρησαν στο χώρο των υπολογιστών όταν οι εταιρίες άρχισαν να κυκλοφορούν πολλούς τίτλους γύρω από αυτό το θέμα. Μία από αυτές είναι και η Core Design Unlimited, την οποία σίγουρα θα θυμάστε από τα Banshee (shoot'em up) και HEIMDALL I και II.

Ας προχωρήσουμε όμως στο Dragonstone, που είναι και το θέμα της παρουσίασής μας. Στα χέρια σας έχετε την τύχη ενός πολεμιστή που προσπαθεί με όλες του τις δυνάμεις να βρει και να πάρει την πολύτιμη πέτρα από τον κακό δράκο. Ξεκινάτε, λοιπόν, μέσα στις κακοτοπιές του δάσους χωρίς καμιά ιδέα για το πού πρέπει να πάτε και κυρίως τι να κάνετε. Ξαφνικά, και από το πουθενά, σας επιτίθενται πλήθος τέρατα με πολύ μακριά χέρια. Βέβαια, η πρώτη και πιο σωστή αντίδραση είναι η χρήση του σπαθιού, που η δύναμή του καθορίζεται από την ώρα που κρατάτε το fire πατημένο. Γι' αυτόν το λόγο, στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει μια μπάρα που γεμίζει ανάλογα με τη δύναμη. Αν γεμίσει τελείως η μπάρα, τότε εκτοξεύετε μια βολή από φωτιά. Εκτός από τα τέρατα, θα δείτε και φυτά που εκτοξεύουν πέτρες εναντίον σας. Αυτή είναι η arcade πλευρά του Dragonstone. Στην adventure πλευρά μπορείτε να μπείτε σε σπίτια, να μιλήσετε με άλλους ανθρώπους, να πάρετε και να χρησιμοποιήσετε κάποια αντικείμενα και, γενικά, να επικοινωνήσετε με τον κόσμο που σας περιβάλλει. Ολα αυτά γίνονται από το αντίστοιχο μενού επιλογών.

Ο συνδυασμός αυτών των arcade αλλά και adventure στοιχείων είναι πάρα πολύ καλός και η Core έκανε άψογη δουλειά στον τομέα του gameplay. Αντίστοιχα, και ο ήχος κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα, αν και υπάρχουν περιθώρια βελτίωσης. Στο θέμα των γραφικών, θα επισημάνουμε τα μέτρια sprites αλλά και τα χρώματα, που ο συνδυασμός τους δίνει την αίσθηση του περιβάλλοντος. Το Dragonstone θα αγαπηθεί από πολλούς και σίγουρα αναμένεται στο μέλλον κάποια συνέχειά του.

Του Κώστα Γιαγιά

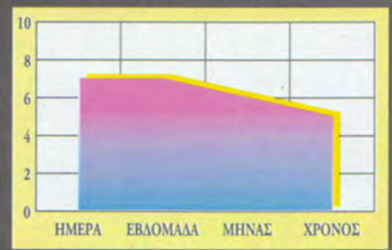




ΕΙΔΟΣ Arcade Adventure

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Core Design

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το παιχνίδι θα ξεχαστεί γρήγορα από το ευρύ κοινό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Πολύ καλή η σχεδίαση των χώρων και των sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Καλά εφέ σε όλο το παιχνίδι.
ΗΧΟΣ 78%

Καλό στον τομέα του adventure, αλλά αδύνατο ως arcade.
GAMEPLAY 80%

Η Core, για μία ακόμη φορά, δημιούργησε ένα πολύ καλό παιχνίδι.
ΓΕΝΙΚΑ 77%

CD 32

MARVIN'S
MARVELLOUS ADVENTURE



Ορισμένα πράγματα φαίνεται πως δεν πεθαίνουν ποτέ: το μπαρμπούτι, οι τηλεφωνικές φάρσες και σίγουρα τα platform games. Είναι εκπληκτικό το πώς μπορεί η ιδέα του μικρού, χαζοχαρούμενου sprite που χοροπηδάει πέρα-δώθε στην οθόνη να είναι τόσο παραγωγική και να έχει γίνει αφορμή για μερικά "διαμάντια", για τα οποία ο καθένας μπορεί να λέει και να λέει...

Ομως δεν συμβαίνει το ίδιο και με το Marvin's Marvellous adventure. Είναι ένα κλασικό platform παιχνίδι, με πάρα πολλά levels και όμορφα γραφικά. Και όμως, κάπου υστερεί. Αυτό βέβαια δεν φαίνεται με την πρώτη ματιά. Τις πρώτες δέκα φορές που θα ασχοληθείτε μαζί του, θα "τη βρείτε" με τον Marvin, ο οποίος μπορεί να κάνει τούμπες, να ρολάρει στο έδαφος, να κλωτσάει τους κακούς και να κρεμιέται από τις πλατφόρμες και τους τοίχους σε στιλ Prince of Persia. (Τουλάχιστον εγώ το διασκέδασα. Ηταν μια ευχάριστη αλλαγή από το μέσο platform sprite που το μόνο που κάνει είναι να πηδάει.) Επίσης, οι προγραμματιστές έχουν ενσωματώσει ορισμένες καλές ιδέες, όπως κάποια hints κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και μερικές ειδικές ενέργειες (π.χ. ο Marvin μπορεί να κλωτσήσει τα δέντρα που είναι φορτωμένα με μήλα, ώστε να πάρει τα φρούτα που θα πέσουν για να αυξηθεί η ενέργειά του).

Από τη δέκατη φορά όμως, αρχίζουν να ξεδιπλώνονται οι χειρότερες πτυχές του παιχνιδιού. Ολα τα levels έχουν ύψος μιας οθόνης. Υπάρχει μόνο οριζόντιο scrolling και γρήγορα αναπτύσσεται μια ενοχλητική μονοδιάστατη αίσθηση. Επιπλέον, τα τερατάκια είναι μονίμως τα ίδια και τα ίδια, τα bonus stages μοιάζουν απελπιστικά μεταξύ τους, ενώ από κάποια στιγμή και μετά δημιουργείται η εντύπωση πως η κατασκευή του παιχνιδιού είναι άνιση. Από τη μια πλευρά υπάρχουν κάποια πολύ καλά γραφικά (αν και χαζοχαρούμενα, κατά την παράδοση) καθώς και ένας κεντρικός χαρακτήρας που κάνει ένα σωρό κινήσεις, ενώ από την άλλη δίνουν "το παρών" levels σχεδιασμένα με πλήρη έλλειψη φαντασίας, ένα τυπικό soundtrack και -το σπουδαιότερο- μια αίσθηση πλήξης που γίνεται εντονότερη με το πέρασμα του χρόνου.

Πάνω απ' όλα, όμως, είναι η ίδια η ιδέα των platform games που περιορίζει το Marvin's Marvellous adventure και το καταδικάζει σε χαρακτηρισμό "άνω του μετρίου". Βέβαια, είναι δύσκολο μια χιλιοδουλεμένη ιδέα να δώσει κάτι εξαίσιο, όπως συνέβη και με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Το Marvin's Marvellous adventure είναι ένα προσεγμένο platform game που υστερεί σε κάποιους τομείς, με αποτέλεσμα να μην είναι τελικά αυτό που θα μπορούσε να είναι.

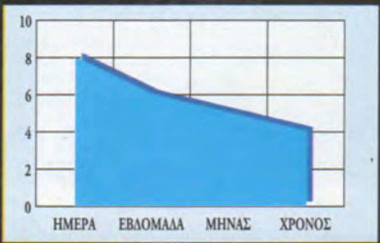
Νάσος Κλωνάρης





ΕΙΔΟΣ	Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	21st Century

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



"Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί: Μεγάλες δόσεις Marvin προκαλούν υπνηλία".

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: sentinel.

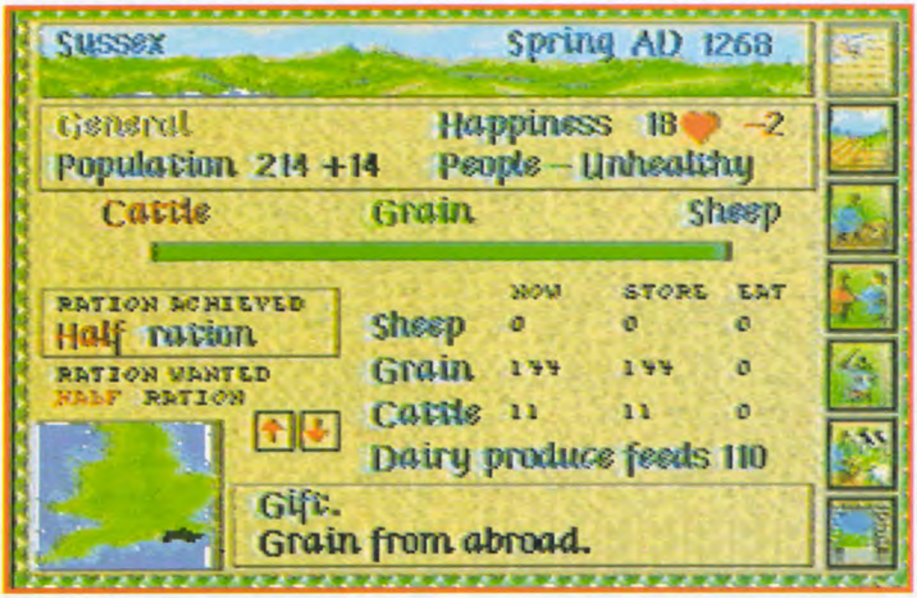
Πολύ προσεγμένη δουλειά και αρκετά ξεκούραστα στο μάτι.
ΓΡΑΦΙΚΑ 87%

Τα συνηθισμένα: χαζοχαρούμενη μουσική, καρτουνίστικα εφέ.
ΗΧΟΣ 70%

Η αναπόφευκτη πλήξη γρήγορα επισκιάζει τα
GAMEPLAY 75%

Μια φιλόδοξη προσπάθεια που πέφτει στις κλα-
ΓΕΝΙΚΑ 72%

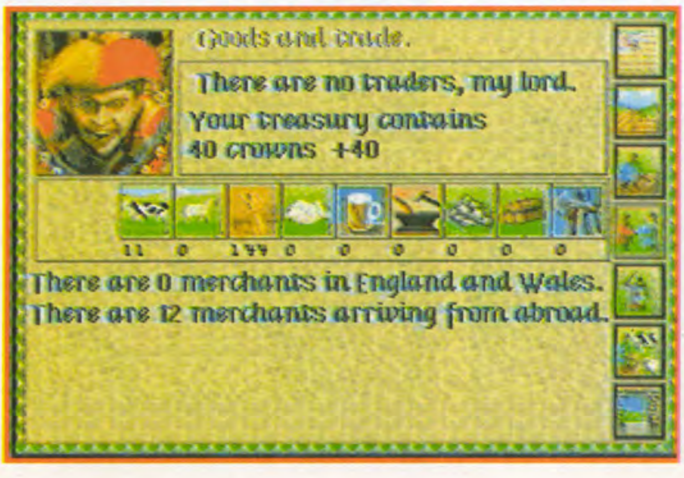
LORDS OF THE REALM



Ενα μεγάλο μέρος των παιχνιδιών αποσκοπεί μόνο στη διασκέδαση των χρηστών. Μερικά από τα παιχνίδια, όπως τα adventures και τα παιχνίδια στρατηγικής, αναγκάζουν τον παίκτη να βάλει το μυαλό του να δουλέψει. Στα χέρια μας έχουμε το Lords of the Realm, το νέο παιχνίδι στρατηγικής της Impressions, ένα software house που θεωρείται ειδικό στο χώρο αυτό. Ας μπούμε τώρα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Ξεκινάτε το 1268 υποδυόμενος έναν από τους έξι διεκδικητές του θρόνου της Αγγλίας. Αν αυτό σας θυμίζει το παλιό καλό Defender of the Crown, σας λέμε ότι τώρα τα πράγματα δεν είναι τόσο εύκολα. Αυτό γιατί όλα όσα πρέπει να ελέγχετε είναι πάρα πολλά και σύνθετα. Πρέπει να φτιάχνετε στρατό, να κάνετε εμπόριο, να ορίζετε την εργασία των πολιτών σας και βέβαια τους φόρους του κράτους σας.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να τονίσω ότι υπάρχει η δυνατότητα για 1 έως 6 παίκτες, κάτι το οποίο σημαίνει ότι, παίζοντας το Lords of the Realm με κάποιους φίλους σας, κάνετε το παιχνίδι περισσότερο ρεαλιστικό. Αφού αποφασίσετε τον αριθμό των παικτών και διαλέξετε το σήμα κάθε παίκτη, ξεκινάτε το παιχνίδι. Βλέπετε μια γενική άποψη της Αγγλίας και της Ουαλίας, και κάποια εικονίδια για να επιλέξετε τι θέλετε να δείτε πάνω στο χάρτη (π.χ. κάστρα, μάχες, στρατεύματα). Πατώντας σε κάποιο σημείο του χάρτη, έχετε μια πιο κοντινή άποψη της περιοχής και στο κάτω μέρος ένα μενού με 8 επιλογές αρκετά σημαντικές για την πορεία του παιχνιδιού. Η πρώτη σάς επιστρέφει στο χάρτη όλης της χώρας. Η δεύτερη είναι το φόρτωμα, το σώσιμο και το τέλος του παιχνιδιού. Η τρίτη, αρκετά πιο σημαντική, έχει να κάνει με τα οικονομικά σας. Στο σημείο αυτό, δηλαδή, βλέπετε ένα chart με την πορεία του ταμείου σας και τον έλεγχο των χρημάτων του τελευταίου τριμήνου. Ακόμη, εδώ καθορίζετε και τους φόρους. Βέβαια, αυτό πρέπει να γίνει προσεκτικά, γιατί οι μεγάλοι φόροι δυσαρεστούν τους πολίτες σας. Με την τέταρτη επιλογή μετακινείτε τα στρατεύματά σας και μπορείτε να κάνετε επιθέσεις σε πόλεις και χωριά. Οταν κερδίζετε τις μάχες, οι στρατιώτες σας εκπαιδεύονται σε λεηλασίες και βανδαλισμούς. Βλέπετε, στον 13ο αιώνα οι λαοί του Βορρά δεν ήταν και τόσο πολιτισμένοι. Με την επιλογή που ακολουθεί μεταφέρετε διάφορα εφόδια από μια περιοχή σε μια άλ-











λη, πάντα κάτω από την κυριαρχία σας, ενώ η έκτη έχει καθαρά συμβουλευτικό χαρακτήρα και είναι σχετική με τον πληθυσμό, τα κάστρα σας σε κάθε περιοχή ξεχωριστά ή συνολικά. Η έβδομη επιλογή αφορά στην ύπαρξη διάφορων παρανόμων στην περιοχή σας, ενώ η όγδοη και τελευταία έχει να κάνει με τα κάστρα σας. Για να γίνουμε πιο σαφείς, επισημαίνουμε ότι μπορείτε να φτιάχνετε κάστρα σε όλες τις περιοχές που σας ανήκουν. Μη νομίζετε όμως ότι αρκεί να δώσετε την εντολή. Μπορείτε αν θέλετε να μπείτε στον Castle Editor για να δημιουργήσετε το δικό σας σχέδιο, όπου άλλωστε υπάρχει επιλογή Load/Save για τα σχέδιά σας, ώστε να μη χρειάζεται να δημιουργείτε τα ίδια κάστρα ξανά και ξανά.



ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ

Από το σημείο του χάρτη μπορείτε να καθορίσετε κάποια πιο λεπτομερή στοιχεία για την περιοχή σας αλλά και κάποια στατιστικά. Αρχικά, μπορείτε να ορίσετε τον τρόπο διατροφής των πολιτών σας σε ποσοστιαία βάση. Ακόμη, βλέπετε τον πληθυσμό και τις ασχολίες του στο γεωργικό τομέα. Οι αλλαγές σας επηρεάζουν άμεσα την παραγωγή, για το λόγο αυτό καλό είναι να συμβουλεύεστε τους αριθμούς των ανδρών σας. Στην περιοχή σας μπορείτε να διαμορφώσετε τη γη κατά το συμφέρον σας, από βοσκοτόπια σε φυτείες και το αντίθετο. Η επόμενη επιλογή προχωράει πιο βαθιά. Εδώ, μπορείτε να ορίσετε τις εργασίες του κτίστη, των ανθρώπων που μαζεύουν πέτρα, του μεταλλωρύχου και των εργατών που κατασκευάζουν όπλα.

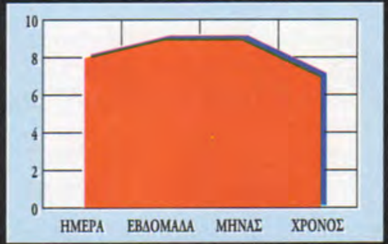
Το επόμενο μενού έχει να κάνει με το εμπόριο. Αν κάποιος πωλητής τυγχάνει να βρίσκεται στην περιοχή, μπορείτε να αγοράσετε ή να πουλήσετε κάποια αγαθά όπως γελάδια, ξύλα, πέτρα, όπλα κ.λπ. Επιπλέον, μπορείτε να φτιάξετε στρατό διαλέγοντας το είδος ανάλογα με τα εφόδιά σας. Ολα αυτά μπορεί να σας φαίνονται πολλά και δύσκολα, αλλά δεν είναι και τόσο πολύπλοκα, αφού όλα γίνονται με το ποντίκι. Μερικές φορές όμως είχαμε κάποια προβλήματα με την ανταπόκριση του ποντικιού, ειδικά σε σημεία όπου αυξάνουμε ή μειώνουμε κάποιον αριθμό. Τα μηνύματα του παιχνιδιού είναι περιεκτικά και βοηθούν πολύ στην πλοκή. Τα γραφικά είναι μέτρια αλλά τα χρώματα αποδίδουν πιστά την αίσθηση της εποχής. Σε κάποιες εικόνες προσώπων και κατά τη διάρκεια της κατασκευής των κάστρων τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα. Ο ήχος αρχικά είναι καλός με ωραία εφέ, αλλά στη συνέχεια η επανάληψη κουράζει, κάτι το οποίο τελικά δεν είναι σοβαρό, αφού το Lords of the Realm στηρίζεται καθαρά στο καλό gameplay.

Του Κώστα Γιαγιά



ΕΙΔΟΣ	Strategy
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Impressions

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οσο περνάει ο καιρός, θα σας αρέσει περισσότερο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Αν και μέτρια, αποδίδουν πιστά την αίσθηση της εποχής.
ΓΡΑΦΙΚΑ 82%

Μετά από λίγο θα το προτιμάτε χωρίς ήχο.
ΗΧΟΣ 64%

Από τα κορυφαία στο είδος του.
GAMEPLAY 90%

Πολύ καλό για τους φίλους της στρατηγικής.
ΓΕΝΙΚΑ 83%

TOP GEAR 2





Το όνομα της Gremlin είναι συνδεδεμένο με μεγάλες επιτυχίες στον τομέα των racing games, επιτυχίες όπως το SuperCars II και η τριλογία Lotus Turbo Esprit Challenge. Είναι φυσικό, συνεπώς, να υπάρχουν απαιτήσεις από τον καθένα σε κάθε καινούρια κυκλοφορία της που έχει σχέση με το είδος. Ετσι, για το Top Gear 2 είχαμε υψηλές προσδοκίες, που δυστυχώς για μας (αλλά και για την Gremlin) διαψεύστηκαν.

Το Top Gear 2 μπορεί να φιγουράρει ως ένα εντυπωσιακό παιχνίδι με πολλές πίστες (64, μοιρασμένες σε 16 πόλεις) και ένα σωρό χαρακτηριστικά, όπως διάφορα είδη μηχανών, κιβωτίων και ελαστικών, αλλά στην ουσία πρόκειται για ένα αναμάσημα των Lotus και του Crazy Cars III, χωρίς τίποτα καινούριο. Φαίνεται πως έχει δοθεί μεγάλη έμφαση στα όσα περιβάλλουν το παιχνίδι παρά στο ίδιο. Αυτό που εννοώ είναι ότι ύστερα από μια πολύ διασκεδαστική διαδικασία επιλογών, κατά την οποία μέχρι και ν' αλλάξετε χρώμα στο αμάξι σας μπορείτε, ακολουθεί ένα παιχνίδι το οποίο μοιάζει με το Lotus II, μόνο που το αμάξι που ελέγχετε είναι κομματάκι μεγαλύτερο και το σκηνικό έχει λιγότερες λεπτομέρειες, καταντώντας απρόσωπο και βαρετό.

Οχι ότι οι πίστες χρειάζεται να σας μείνουν χαραγμένες στο μυαλό. Το αντίθετο, μάλιστα, εφοδιασμένοι με ελαστικά από κάποιο ανεξιχνίαστο υλικό που λειτουργεί σαν κόλλα, μπορείτε να μην ανησυχείτε για το πού είναι οι "δύσκολες" στροφές σε κάθε πίστα, μια και (σχεδόν) όλες παίρνονται άνετα και με χίλια. Βέβαια, επειδή το παιχνίδι θα γινόταν πολύ εύκολο έτσι, υπάρχει κάτι που το δυσκολεύει κάπως: η θέα των άλλων αμαξιών. Τις περισσότερες φορές κατορθώνετε να διακρίνετε κάποιον αντίπαλο μόνο όταν έχει φτάσει σε απόσταση αναπνοής από τον προφυλακτήρα σας, με αποτέλεσμα να τον κουτουλάτε και να χάνετε ταχύτητα.

Τέλος (άφησα το πιο εκνευριστικό για επιδόρπιο!) κάθε φορά που προσπερνάτε ή σας προσπερνούν, εμφανίζεται πάνω από το αμάξι σας μια φυσαλίδα, σαν αυτές των κόμικς, που περιέχει μια ατάκα που δήθεν πετάει ο οδηγός. Αναφέρω ενδεικτικά: "yo dude", "loser" κ.λπ. Το περιεχόμενο όμως δεν με απασχολεί τόσο, όσο το ότι καταλαμβάνουν ένα σεβαστό μέρος της οθόνης, με αποτέλεσμα εσείς να παριστάνετε το μάντη για κάμποσα δευτερόλεπτα.



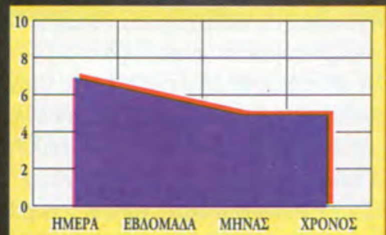


Η αλήθεια είναι πως υπάρχουν μερικά καλά στοιχεία (η επιλογή για δύο παίκτες ταυτόχρονα, για παράδειγμα), επισκιάζονται όμως από τα άσχημα μέρη του παιχνιδιού (στο συγκεκριμένο παράδειγμα, κανείς από τους δύο παίκτες δεν βλέπει την τύφλα του, λόγω του προβλήματος που ανέφερα προηγουμένως με τα αντίπαλα αμάξια). Ετσι, το μόνο που μένει από το Top Gear 2 είναι μια πικρή γεύση που οφείλεται κυρίως στο ότι θα μπορούσε να γίνει κάτι πολύ καλύτερο.

Νάσος Κλωνάρης

ΕΙΔΟΣ	Arcade racing
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Gremlin

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



"Ούτε οι 64 πίστες δεν σας σώζουν από τη βαρεμάρα. Σε μία εβδομάδα θα τις έχετε τερματίσει όλες".

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: sentinel.

Τα έχουμε ξαναδεί.
ΓΡΑΦΙΚΑ 73%

Εφέ που δεν ξεφεύγουν από τη μετριότητα, ενώ
ΗΧΟΣ 60%

Το αμάξι έχει αξιοζήλευτα κρατήματα, οι υπόλοιποι οδηγοί στα χνάρια του Senna, από την πόλη έρχομαι και στην κορφή κανέλα.
GAMEPLAY 65%

Ψάξτε καλύτερα στην ντουλάπα για το παραπεταμένο Lotus Trilogy - γλιτώνετε και χρήμα.
ΓΕΝΙΚΑ 65%









INFOWORLD
ο κόσμος σας

INFOWORLD

ΑΓΟΡΕΣ – ΠΩΛΗΣΕΙΣ – ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (AMIGA–PC)
ΚΟΝΣΟΛΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (S.NES–MEGADRIVE–GAMEGEAR
GAMEBOY–CD32–LYNX)

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ (A600/A1200)
3.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A1200) – ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

214MB	49.900
270MB	53.500
340MB	59.500
425MB	63.500
540MB	71.900
ΝΕΟΣ 730MB	88.900

(+5.000 για εξωτερικό χωρίς τροφοδοτικό +9.000 για X–DRIVE KIT)

2.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

21MB	18.500
40MB	29.500
81MB	49.900
120MB	63.500
200MB	74.500
250MB	84.800

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ–ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ)

AMIGA COMPUTERS

A1200	? (αναμένεται)
A4000/030/040	? (αναμένεται)
CD 32 (2 games)	57.500

CONSOLES

MEGA DRIVE (+SONIC)	36.500
SUPER NES (+STARWING)	39.900
GAME GEAR (4 GAMES)	34.900

PC COMPATIBLES

INFOWORLD 386DX/40	205.000
INFOWORLD 486DX/40	274.900
INFOWORLD 486DX2/66	279.900
INFOWORLD 486DX2/80	289.900

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: Color SVGA monitor 14" NI/LR – SVGA 1MB CL5428 – 4MB RAM 425MB HD Caviar – 1.44 FDD – 3VL Bus – Mouse

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA–PC

512KB+clock (A500/A500plus)	10.900
1MB (A500plus)	13.500
1MB (A600)	16.500
Drive Cumana Amiga 880KB	22.000
Drive 880KB Amiga(Γερμανίας)	19.500
Mouse Alfa Data (Amiga)	4.200
Mouse PC (serial)	2.400
Joystick Pacman (2 fire)	5.500
Monitor MicroVitek 1438	109.000
Monitor Color–Stereo (Amiga)	63.500
Monitor Color S–VGA 14"	49.900

SIMMs 1MB	9.300
CD–ROM Sony (Double Speed)	36.500

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ A1200 ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ FPU ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΕΣ ΣΕ 8MB ΜΕ RT CLOCK

1MB	38.000
2MB	50.900
4MB	72.000
8MB	119.500
4MB (SIMM 72pins)	42.500
FPU 68882/33MHz	27.000
FPU 68882/40MHz	33.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Amiga 500 (1MB)	49.900
Amiga 500 plus	55.000
Amiga 600	59.500
Amiga 1200	109.900
Amiga CD32 + 2 games	46.500
S–NES + 1 game	29.500
Mega Drive +1 game	27.500
Atari Lynx +1 game	18.500
Game Gear +1 game	19.900
Game Boy +1 game	11.700
Drive 880KB (Amiga)	12.700
Monitor 1084	42.500
CD–ROM (PC)	18.700
S–VGA 1MB	8.900
Sampler Amiga	6.800
Digi View (digitizer)	16.900
Vidi 12 + Color Splitter	16.900
Vidi 12RT	49.900
PAL Genlock	42.500

ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ

3.5" DD	102
3.5" DD Dion	110
3.5" HD	120
3.5" HD Precision	144
3.5" HD Verbatim formatted	190
5.25" HD	129

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA

Amiga ΠΡΟ–ΠΟ	11.900
Amiga LOTTO	7.500
Amiga LOTTO 2 νέο (1995)	12.700
Λεξικό Ελληνοαγγλικό–Αγγλο–ελληνικό 60.000 λέξεων	10.900

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ

486DX–2/80MHz, HD 420MB, Color monitor 14" NI/LR, 1MB S–VGA (VLbus), 4MB RAM, 1.44 FDD, Mouse, Multi I/O (VLbus)
ΤΙΜΗ 284.900

ΚΙΤ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΓΙΑ A1200/A600 ΜΕ 2ο FLOPPY DRIVE ΚΑΙ ΔΙΣΚΟ 420MB
ΤΙΜΗ 82.000

ΝΕΟ!
ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ–ΑΓΓΛΟΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ 60000 ΛΕΞΕΩΝ ΓΙΑ AMIGA
ΤΙΜΗ 10.900

ΝΕΟ!
AMIGA LOTTO 2, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΛΟΤΤΟ
ΤΙΜΗ 12.700

INFOWORLD

ΖΑΙΜΗ 28 – ΚΑΘΕΤΟΣ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ.
ΤΗΛ 8236141

SUBWAR 2050



Η Microprose, μετά την κυκλοφορία του Gunship 2000 για CD32 (η οποία στέφθηκε με επιτυχία), φαίνεται πως έχει δώσει βάρος στην κονσόλα της Commodore, κυκλοφορώντας ένα ακόμη ενδιαφέρον παιχνίδι εξομοίωσης υποβρυχίου, με το όνομα Subwar 2050. Οπως υποδηλώνει και το όνομα, η δράση εκτυλίσσεται στο 2050, όπου οι ωκεανοί είναι πια η σημαντικότερη πηγή τροφής και ενέργειας, γεγονός που δεν αφήνει ασυγκίνητες τις διάφορες πολυεθνικές εταιρίες.

Εσείς μπαίνετε στο παιχνίδι ως μισθοφόρος πιλότος υποβρυχίου και πρέπει να φέρετε σε πέρας 5 σετ αποστολών για να κερδίσετε δόξα και χρήμα. Το σενάριο δεν είναι βέβαια από τα πιο πρωτότυπα που έχουν κυκλοφορήσει, αλλά δεν έχει τόσο μεγάλη σημασία, γιατί το Subwar είναι μία δημιουργία που εγκαινιάζει μια νέα εποχή στις εξομοιώσεις. Οπως με όλα τα προϊόντα της Microprose, έχει δοθεί βάρος στη λεπτομέρεια με μια σημαντική διαφορά: σε ορισμένους τομείς έχει θυσιαστεί ο ρεαλισμός, ώστε το Subwar να είναι προσιτό στον καθένα και να μην απευθύνεται μόνο στους φανατικούς των εξομοιώσεων.

Περνώντας στα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, υπάρχουν περίπου 20 αποστολές οργανωμένες σε 5 σετ, οι οποίες αυξάνουν σε δυσκολία και το αντικείμενό τους κυμαίνεται από καταστροφή εχθρικών υποβρυχίων και εγκαταστάσεων μέχρι προστασία φιλικών βάσεων.



Με την πρώτη ματιά λοιπόν, θα περάσει αρκετό χρονικό διάστημα μέχρι να τις τελειώσετε όλες. Και μη νομίζετε πως πρέπει να τις ολοκληρώσετε με τη μία. Η Microprose έχει προνοήσει ώστε να έχετε τη δυνατότητα να καταγράφετε την πρόοδό σας στην ειδική μνήμη του CD32 και να συνεχίζετε αργότερα από εκεί που σταματήσατε. Μόλις επιλέξετε κάποια αποστολή, θα σας δοθούν πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενό της, ένας τρισδιάστατος χάρτης της περιοχής και η ευκαιρία να εξοπλίσετε το υποβρύχιό σας. Στη διάθεσή σας βρίσκονται τέσσερις τύποι υποβρυχίων, οι οποίοι ταιριάζουν σε διαφορετικού είδους αποστολές, καθώς και τέσσερα είδη οπλικών συστημάτων (ρουκέτες, τορπίλες κ.λπ.). Σε ορισμένες αποστολές δεν θα είστε μόνος, αλλά θα συνοδεύεστε και από άλλα υποβρύχια, στα οποία μπορείτε να δίνετε διάφορες εντολές. Εχοντας πλέον επιλέξει υποβρύχια και οπλισμό, θα βρεθείτε στο cockpit του υποβρυχίου σας, με ένα σωρό όργανα στην οθόνη σας.

Στο σημείο αυτό αρχίζουν τα δύσκολα, γιατί το παιχνίδι αντιλαμβάνεται ούτε λίγο ούτε πολύ 16 διαφορετικούς συνδυασμούς κουμπιών, χωρίς να συμπεριλαμβάνουμε το direction pad. Η εξοικείωση, λοιπόν, μπορεί να μην είναι άμεση, αλλά ευτυχώς το πρώτο σετ αποστολών αποτελείται από αποστολές εξάσκησης, ώστε να μπορέσετε να αναπτύξετε τις στρατηγικές σας ικανότητες, ενώ παράλληλα προσφέρεται και η επιλογή εξομοίωσης μάχης (δεν χρειάζεται να επιλέξετε κάποια αποστολή) για να α-









ποκτήσετε οικειότητα με τα controls και τις τακτικές μάχης. Μη φοβηθείτε ότι η εξάσκηση θα είναι βαρετή. Κάθε άλλο! Το Subwar μέχρι και την πλοήγηση κάνει διασκεδαστική. Ο υποβρύχιος κόσμος απεικονίζεται στην οθόνη σας μέσα από (υποτίθεται) ένα σύστημα sonar - δηλαδή, το υποβρύχιο βλέπει θεωρητικά όπως τα δελφίνια. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να δείτε το βυθό να ξετυλίγεται μπροστά σας με υψώματα και κοιλάδες, ενώ δεν λείπουν και οι ζωικές μορφές που κάνουν την εξερεύνησή σας γοητευτικότερη.

Ο ήχος είναι υποδειγματικός και είναι ο κύριος υπαίτιος της κλειστοφοβικής ατμόσφαιρας του υποβρύχιου περιβάλλοντος (μόλις ακούσετε το τραγούδι των φαλαινών, θα καταλάβετε τι εννοώ).

Οσο για τη δράση, μια κουβέντα έχω να πω: καταιγιστική. Σε παλαιότερα παιχνίδια της Microprose όπως το Red Storm Rising, η βασική φιλοσοφία ενός υποβρυχίου που είναι η ενέδρα ακολουθείται αυστηρά, καθιστώντας τα έτσι κυρίως παιχνίδια τακτικής. Στο Subwar, ενώ η ενέδρα κυριαρχεί (και ενθαρρύνεται από το manual), δεν είναι και ο μοναδικός τρόπος επίθεσης. Το υποβρύχιό σας, αψηφώντας λιγάκι τους νόμους της φυσικής, είναι ταχύ και ευέλικτο σαν αεροσκάφος, μεταβάλλοντας με αυτόν τον τρόπο τις κοντινές εμπλοκές μεταξύ υποβρυχίων σε συνηθισμένο αλλά αρκετά διασκεδαστικό γεγονός. Φανταστείτε να προσπαθείτε να βρεθείτε στην πρύμνη του εχθρικού υποβρυχίου για να το καταστρέψετε με ένα ζευγάρι ρουκέτες! Από την άλλη μεριά, οι τακτικές παίζουν σπουδαίο ρόλο, ώστε να ικανοποιηθούν ακόμα και εκείνοι που δεν αρέσκονται τόσο στο "χαβαλέ" του κυνηγιού.

Το manual φροντίζει ώστε η εισαγωγή σας στις διάφορες τεχνικές επίθεσης και άμυνας καθώς και στις πιο σπουδαίες παραμέτρους της υποβρύχιας ναυσιπλοΐας να γίνει ομαλά, με απλά λόγια και χωρίς να εμπλέκονται δυσνόητες έννοιες.

Ετσι, το Subwar απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό, έχοντας μάλιστα τις προϋποθέσεις να το ικανοποιήσει στο σύνολό του. Εάν μέχρι τώρα δεν έχετε πειστεί για την ποιότητά του, σκεφτείτε πόσα παιχνίδια για το CD32 μπορούν να σας προσφέρουν το επίπεδο της διασκέδασης που εγγυάται το Subwar. Η δράση και το gameplay συνδυάζονται με την τακτική και τον προγραμματισμό σε ένα παιχνίδι που προσπαθεί (και κατορθώνει) να εισαγάγει και πιο νεαρές ηλικίες στον κόσμο των εξομοιώσεων.

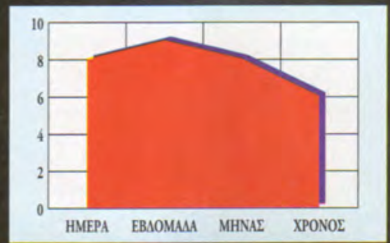


Η αξιόλογη προσπάθεια που έκανε η Microprose, μεταφέροντας το Gunship 2000 στο CD32, συνεχίζεται σε υψηλό επίπεδο με το Subwar 2050. Η μόνη μου επιφύλαξη αφορά στο επίπεδο των αγγλικών σας. Αν αυτό δεν επιτρέπει την ανάγνωση του manual (υπάρχουν ορισμένοι εξειδικευμένοι όροι), τότε ίσως να μην το χαρείτε όσο θα θέλατε. Αλλά, εδώ που τα λέμε, τι τα έχουμε τα λεξικά; Κάντε λοιπόν τον κόπο και αποκτήστε το. Θα περάσετε αρκετές ώρες στην κονσόλα σας και θα μάθετε κάνα δυο πράγματα για τα υποβρύχια.

Νάσος Κλωνάρης

ΕΙΔΟΣ	Simulation
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Microprose

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

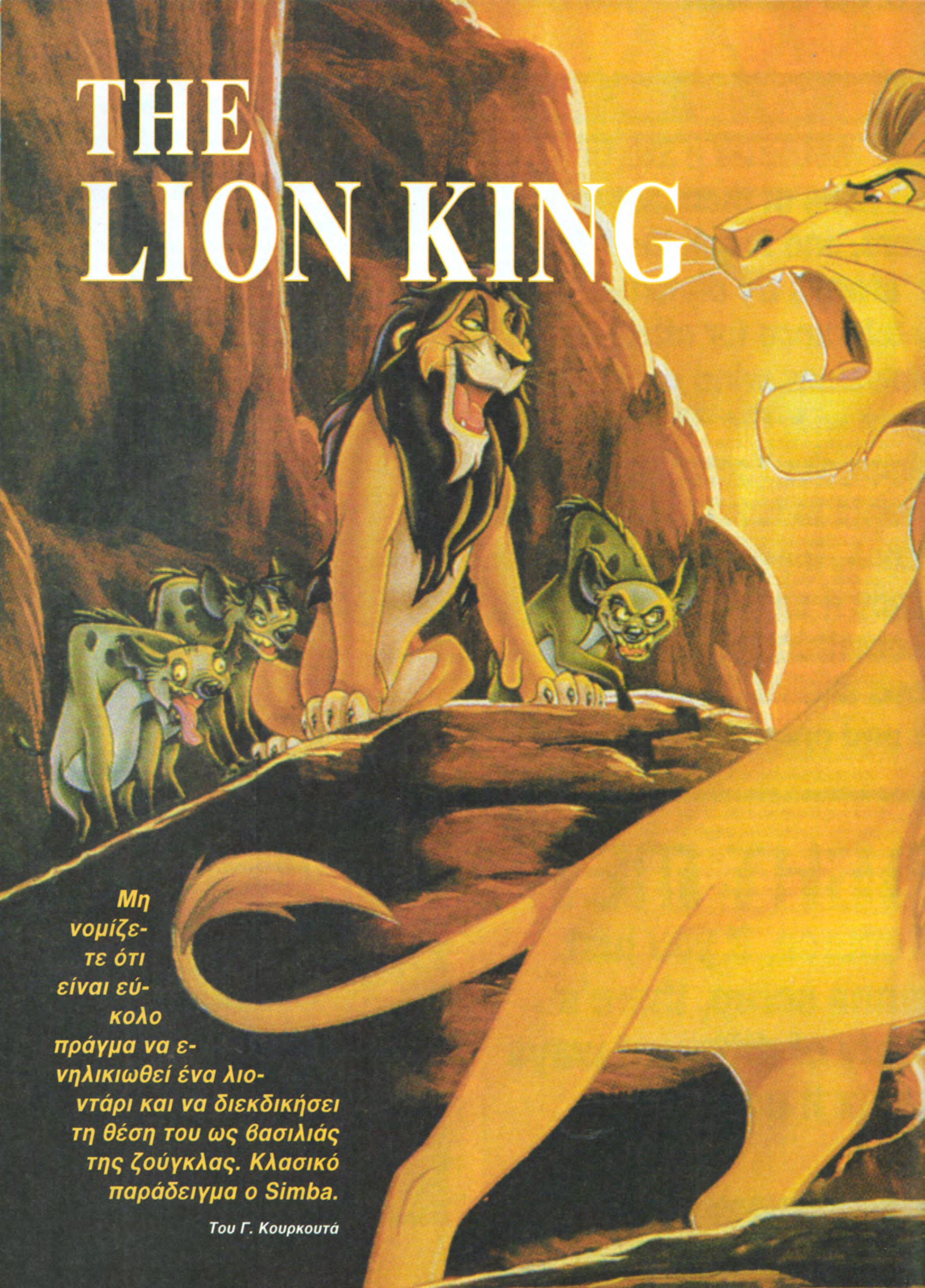


Η απλότητά του το κάνει εθιστικό και οι αποστολές είναι αρκετές για να παρατείνουν το ενδιαφέρον.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: sentinel.

Καλοσχεδιασμένες οθόνες και αρκετά γρήγορα 3-D που "δένουν" με το πλαίσιο του παιχνιδιού.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84%
Εκπληκτικά ατμοσφαιρικός, αγγίζει την 16μπιτη ποιότητα.	
ΗΧΟΣ	93%
Λίγο δύσκολη η εκμάθηση των πολλών controls, αλλά η προσπάθειά σας θα επιβραβευθεί με το παραπάνω.	
GAMEPLAY	85%
Ενα επιτυχημένο μείγμα arcade δράσης και ρεαλιστικότητας. Αξίζει να το συμπεριλάβετε στη συλλογή σας.	
ΓΕΝΙΚΑ	89%

THE LION KING



Μη νομίζετε ότι είναι εύκολο πράγμα να ενηλικιωθεί ένα λιοντάρι και να διεκδικήσει τη θέση του ως βασιλιάς της ζούγκλας. Κλασικό παράδειγμα ο Simba.

Του Γ. Κουρκουτά



SPECIAL REVIEW

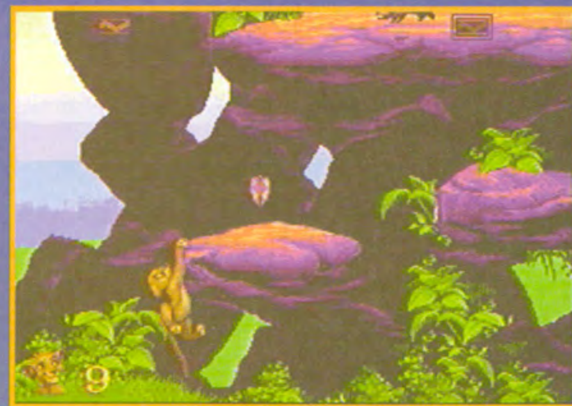
Μια φορά και έναν καιρό, βαθιά μέσα σε μια ζούγκλα της Αφρικής γεννήθηκε ο μικρός Simba, ένα νεαρό και άπειρο λιονταράκι, που από τη στιγμή που γεννήθηκε φαινόταν ότι μόλις μεγαλώσει θα συναντήσει το πεπρωμένο του, για να γίνει ο βασιλιάς της ζούγκλας. Ο πατέρας του, ο Mufasa, άρχισε να τον εκπαιδεύει από μικρό, λες και ήξερε τι τον περιμένει...

Ολη η οικογένεια του Simba χάρηκε με τη γέννησή του εκτός από το θείο του, τον γέρο Scar. Ο θείος Scar είναι ένας γέρος βασιλιάς που, ενώ ξέρει ότι έχει πια ξοφλήσει, θα κάνει τα πάντα για να παραμείνει στη θέση του. Θα στραφεί, λοιπόν, εναντίον του ίδιου του του ανιψιού. Θα τα καταφέρει άραγε; Αυτό εξαρτάται από εσάς, που πρέπει να οδηγήσετε το μικρό και άπειρο λιονταράκι μέσα από τον ασφαλέστερο δρόμο, για να διεκδικήσει τη θέση του βασιλιά της ζούγκλας. Η κατάσταση δυσκολεύει μετά το θάνατο του πατέρα του, Mufasa. Θα καταφέρει ο μικρός Simba να αντιμετωπίσει ικανοποιητικά την κατάσταση; Μάλλον ναι, γιατί πραγματικά είναι αξιολάτρευτος!

Μετά τον Aladdin, η Virgin και η Disney Software μεταφέρουν και στην Amiga την τελευταία ταινία κινουμένων σχεδίων της Disney, το "The Lion King". Για να μπορέσετε να παίξετε το πολύ καλό αυτό παιχνίδι, θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον μία Amiga 1200. Οπως όλες σχεδόν οι τελευταίες παραγωγές, έτσι και αυτή χρειάζεται το AGA chip set για να τρέξει. Αν λάβουμε δε υπόψη παιχνίδια όπως τα Rise of The Robots, Aladdin, Magic Carpet και φυσικά το "The Lion King", θα διαπιστώσουμε ότι οι εταιρίες αρχίζουν και εκμεταλλεύονται όλο και περισσότερο τις τεράστιες δυνατότητες του AGA chip set.

Οπως ίσως καταλάβατε, το "The Lion King" είναι ένα κλασικό platform game, αλλά η Virgin έχει καταβάλει σοβαρές προσπάθειες ώστε να το κάνει αρκετά πρωτότυπο. Το παιχνίδι βασίζεται στην κλασική αλληγορική ιστορία του Disney. Εσείς θα πρέπει να βοηθήσετε τον ήρωα να επιβιώσει και να ενηλικιωθεί, περνώντας μέσα από δέκα επίπεδα αφρικανικής ζούγκλας με πολλά εμπόδια και εχθρούς.





ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει δέκα επίπεδα γεμάτα ερήμους, απότομες βραχώδεις πλαγιές, σπηλιές, καταρράκτες και γενικά ό,τι υπάρχει σε μια αφρικανική ζούγκλα. Εκτός από τα επικίνδυνα μέρη συναντάμε και πολλά άγρια ζώα, άλλα από τα οποία είναι εχθρικά και άλλα φιλικά προς το μικρούλη Simba. Στο σημείο αυτό βρίσκεται το μυστικό του "The Lion King", καθώς ο ήρωάς μας μπορεί να επικοινωνεί σχεδόν με όλα τα ζώα. Πώς; Πατώντας το fire button, ο Simba βρυχάται. Βέβαια, όσο ακόμη είναι μικρός... νιαουρίζει σαν μεγάλη γάτα, αλλά και αυτό κάνει τη δουλειά του. Ετσι, μπορεί να καλέσει σε βοήθεια τους φίλους του ή να διώξει κάτι μικρά ροζ μαϊμουδάκια! Δυστυχώς, αυτοί που θέλουν το κακό του είναι αρκετοί και... ζόρικοι.



Στην αρχή, θα αντιμετωπίσει σκαντζόχοιρους και σαύρες, αλλά στη συνέχεια οι αντίπαλοί του θα είναι ύαινες, γορίλες και λεοπαρδάλεις. Στο τέλος, ο ενήλικος πλέον Simba θα πρέπει να αντιμετωπίσει τον κακό θείο του, Scar. Η όλη platform δράση διακόπτεται από ένα arcade επίπεδο. Στο τέταρτο επίπεδο, το λιονταράκι μας βρίσκεται σε ένα φαράγγι και τον κυνηγάνε καμιά εκατοστή αγριοβούβαλοι! Υπάρχει τρισδιάστατο scrolling και η κίνηση είναι πολύ καλή.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΑΡΧΙΖΕΙ...

Τα δέκα επίπεδα ζούγκλας της περιπέτειας περιλαμβάνουν αρκετά υποεπίπεδα με υψηλό βαθμό δυσκολίας.

PRIDELANDS

Από εδώ ξεκινάει η περιπέτεια του μικρού Simba. Εδώ γεννήθηκε, κάτω από το βράχο του Pride Rock, και εδώ θα κάνει τα πρώτα του βήματα. Ο βράχος είναι αρκετά μεγάλος και θα πρέπει να ανέβει στην κορυφή του, περνώντας από τη σωστή διαδρομή και αποφεύγοντας παράλληλα τους σκαντζόχοιρους και τις σαύρες που κάνουν βόλτες στην επιφάνειά του. Αν και η ανάβαση είναι σχετικά εύκολη, θα πρέπει να εξοικειωθείτε λίγο με το control του Simba. Αυτό θα σας πάρει λίγα λεπτά, γιατί έχει προσεχτεί πάρα πολύ ο χειρισμός του από τη Virgin.

Στην κορυφή του βράχου σάς περιμένει μία "γελαστή" ύαινα, ενώ κατά τη διαδρομή συναντάτε μερικά σκαθάρια που όταν τα "φάτε" σας δίνουν bonuses. Αυτά υπάρχουν σε όλα τα επίπεδα και καλό είναι να τα μαζεύετε. Αυτό ήταν το πρώτο επίπεδο. Το Pridelands περιλαμβάνει ακόμα ένα. Ο μικρός μας λιονταράκος ανυπομονεί να γίνει βασιλιάς και έτσι αποφασίζει να φωνάξει λίγο σε κάτι ροζ μαϊμούδες. Οι μαϊμούδες, οι οποίες βρίσκονται πάνω σε δέντρα, μόλις νιαουρίσει ο Simba γυρίζουν από την άλλη πλευρά και έτσι μπορεί να τις χρησιμοποιήσει για να περάσει απέναντι. Ακόμη υπάρχουν και στρουθοκάμηλοι πάνω στις οποίες πρέπει να ανέβει για να πάει σε ένα συγκεκριμένο σημείο, καθώς επίσης και πολλοί ιπποπόταμοι. Αυτοί βρίσκονται ο ένας πάνω στον άλλο και θα πρέπει να σκαρφαλώσει από τις ουρές τους για να τους περάσει.





ELEPHANT'S GRAVEYARD

Το τρίτο επίπεδο είναι ένα σκοτεινό και τρομακτικό νεκροταφείο ελεφάντων. Εδώ υπάρχουν απότομα βράχια και μερικά τεράστια κόκαλα που χρησιμεύουν σαν γέφυρες που σπάνε καθώς περνάει ο Simba από πάνω τους. Εκτός από τα επικίνδυνα περάσματα, ο ήρωάς μας συναντάει κακές ύαινες και πολλά πεινασμένα όρνεα. Οι κινήσεις εδώ θα πρέπει να είναι μελετημένες και προσεκτικές.

STAMPEDE

Το τέταρτο επίπεδο διαφέρει από τα υπόλοιπα. Εδώ θα βρεθείτε μέσα σε ένα φαράγγι. Δεν ξέρω αλήθεια πώς τα κατάφερε πάλι ο μικρός μας ήρωας και τον κυνηγάνε καμιά εκατοστή αγριοβούβαλοι! Ο Simba τρέχει προς εσάς και επειδή οι αγριοβούβαλοι είναι πιο γρήγοροι, θα πρέπει να τους αποφύγετε κινούμενοι δεξιά και αριστερά. Η κίνηση αυτή θα πρέπει να γίνεται αργά και σταθερά. Εκτός όλων αυτών, υπάρχουν και εμπόδια που έρχονται κατά πάνω σας, και επειδή έρχονται από μπροστά δεν τα βλέπετε. Γι' αυτό θα πρέπει να προσέχετε τα μικρά προειδοποιητικά σήματα που ανάβουν στο κάτω μέρος της οθόνης και σημαίνουν ότι έρχεται εμπόδιο.

EXILE FROM THE CANYON

Ο πατέρας του Simba έχει πεθάνει και έτσι ο μικρός μέσα στη στενοχώρια του ακούει την προτροπή του κακού του θείου Scar να φύγει μακριά από τα Pridelands. Ετσι, λοιπόν, παίρνει έναν επικίνδυνο δρόμο μέσα από τη ζούγκλα προς την εξορία για να βρεθεί εγκλωβισμένος μέσα σε βράχους με μικρές σπηλιές. Διάφορα πλάσματα σας φράζουν το δρόμο, ενώ μερικά βράχια που πέφτουν θα σας κάνουν τη ζωή ακόμα πιο δύσκολη. Τα χρώματα αυτού του επιπέδου είναι πολύ όμορφα και φυσικά.

WILLOW CASCADE

Η εξορία του συνεχίζεται και στο έκτο επίπεδο, όπου υπάρχουν πολλοί χείμαρροι και καταρράκτες. Εσείς θα πρέπει να αφήσετε το νερό να σας παρασύρει στο σωστό δρόμο. Αυτό καθώς και οι άγριοι γορίλες που συναντάτε στο τέλος του επιπέδου είναι η μόνη δυσκολία.



RAFIKI CHASE

Αυτό το επίπεδο είναι σημαδιακό, γιατί ο Simba δεν είναι πλέον ένα μικρό και άπειρο λιοντάρι, αλλά ένας ενήλικος που έχει περάσει πολλά και ξέρει πλέον τι θέλει. Εχει καταλάβει ότι έκανε λάθος που έφυγε από το Pride Rock και ότι ο θείος του τον παρότρυνε επίτηδες προκειμένου να τον διώξει μακριά και να μην κινδυνεύσει ο θρόνος του. Ετσι, αποφασίζει να γυρίσει πίσω και να πάρει τη θέση του κακού θείου του Scar. Για να γίνει όμως αυτό θα πρέπει να περάσει μέσα από κατακόμβες με κυλιόμενους βράχους και άγριες λεοπαρδάλεις. Αυτό το επίπεδο είναι αρκετά μεγάλο και





δύσκολο, και θα πρέπει ο Simba να κάνει αρκετά ακροβατικά για να το περάσει.

JUNGLE COVER

Ο ενήλικος πλέον Simba βρίσκεται μέσα σε ένα ηφαιστειακό βουνό, βαθιά μέσα στη ζούγκλα. Εδώ υπάρχουν μακριές κόκκινες σπηλιές με ύαινες και λεοπαρδάλεις που παραμονεύουν σε κάθε βήμα του. Εκτός όμως από αυτά, έχει να αντιμετωπίσει και την



καυτή λάβα του ηφαιστείου καθώς και αρκετά puzzles, τα οποία πρέπει να λυθούν για να βγει το λιοντάρι μας από την άλλη άκρη.

ROCK CAVE

Εχουμε φτάσει πλέον στο προτελευταίο επίπεδο και τα πράγματα εδώ είναι αρκετά δύσκολα. Για άλλη μία φορά ο Simba βρίσκεται μέσα σε τεράστιες σπηλιές με αρκετές ύαινες που πραγματοποιούν ξαφνικές επιθέσεις. Το επίπεδο αυτό περιλαμβάνει οκτώ υποεπίπεδα με πολλές παγίδες και χρειάζονται γερά νεύρα για να το περάσετε.

RETURN TO PRIDE ROCK

Επιτέλους, μετά τις τόσες περιπέτειες, ο ώριμος πια Simba γυρίζει πίσω στο Pride Rock αποφασισμένος να εξοντώσει τον Scar και να πάρει τη θέση του ως βασιλιάς της ζούγκλας. Θα αντιμετωπίσει τρεις φορές τον κακό Scar και προτού φτάσετε στην τελευταία σκηνή με την τελική μάχη θα πρέπει να ανεβείτε για άλλη μία φορά κάτι απότομα βράχια όπου, εκτός των άλλων εμποδίων, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και τους κεραυνούς που πέφτουν και δημιουργούν εστίες φωτιάς.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μόνο το γεγονός ότι το "The Lion King" έχει φτιαχτεί για AGA μηχανήματα, νομίζω ότι τα λέει όλα. Υπάρχουν πολλά χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και όλοι οι χαρακτήρες είναι όμοιοι με αυτούς της ταινίας. Νομίζεις ότι βλέπεις ένα cartoon του Disney. Το arcade section είναι αρκετά γρήγορο και η τρισδιάστατη αίσθηση πολύ καλή. Ο χειρισμός του Simba είναι ικανοποιητικός και δεν θα σας δυσκολέψει. Με λίγη εξάσκηση θα είστε σε θέση να περνάτε κάθε εμπόδιο. Ειδικά όταν κρεμιέται από τις άκρες των βράχων ή τις ουρές των ιπποπόταμων, η κίνησή του θυμίζει αρκετά flashback και πραγματικά είναι απολαυστικός.

ΗΧΟΣ

Θα σταθώ λίγο και στον ήχο του παιχνιδιού. Είναι καταπληκτικός! Διαθέτει πολλά εφέ τόσο για κάθε ζώο που υπάρχει όσο και για κάθε επίπεδο. Από το τρομερό και φοβερό... νιαούρισμα του μικρού Simba μέχρι τους κεραυνούς.

GAMEPLAY

Και εδώ τα καταφέρνει πολύ καλά. Δεν είναι ούτε ιδιαίτερα δύσκολο ούτε ιδιαίτερα εύκολο. Η κατανομή





της δυσκολίας και στα δέκα επίπεδα είναι σωστή. Ο συνδυασμός μάλιστα των καλοσχεδιασμένων επιπέδων με την αλληλεπίδραση που υπάρχει με τα άλλα ζώα θα σας κάνει να μην ξεκολλάτε από την Amiga σας!



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Είναι καιρός πια να βγαίνουν παιχνίδια αντάξια μιας Amiga 1200. Το "The Lion King" είναι ένα από αυτά. Είναι γενικά τόσο προσεγμένο που νομίζεις ότι το σκηνοθετείς εσύ ο ίδιος.

Αν θέλετε να βοηθήσετε το μικρούλη Simba να μεγαλώσει και να γίνει ο βασιλιάς της ζούγκλας αποκτήστε αυτό το παιχνίδι. Ακόμη όμως και εσείς που έχετε τις επιφυλάξεις σας, μόλις τον δείτε και τον ακούσετε να νιαουρίζει, δεν θα μπορέσετε να του αντισταθείτε.

THE LION KING THE MOVIE

Και αυτή η ταινία κινουμένων σχεδίων, όπως και όλες οι τελευταίες παραγωγές, έχει δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου με χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αρκετοί γνωστοί ηθοποιοί έχουν δανείσει τη φωνή τους για την πραγματοποίηση της ταινίας όπως ο Τζέημς Ερλ Τζόουνς που κάνει τον πατέρα του Simba, Mufasa. Σύμφωνα δε με όσα είπαν οι ηθοποιοί, η πιο δύσκολη στιγμή στα γυρίσματα ήταν όταν έπρεπε να βρυχηθούν! Ολο με καραμέλες για το λαιμό ήτανε μετά.

Εκτός από τον Simba και αρκετά άλλα αιλουροειδή έχουν πρωταγωνιστήσει σε ταινίες ή σειρές κινουμένων σχεδίων. Ο Ροζ Πάνθηρας είναι από τους πιο παλαιούς και γνωστούς, όπως άλλωστε και ο γάτος Φέλιξ. Από άλλες ταινίες της Disney, ο τίγρης Ράγια από την ταινία Aladdin και ο μαύρος πάνθηρας Μπαγκήρα από το βιβλίο της ζούγκλας είναι γνωστά παραδείγματα. Εάν μάλιστα προσθέσουμε και τον γάτο Συλβέστερ, τον Τομ και φυσικά τον Γκάρφιλντ, τότε βλέπουμε ότι τα αιλουροειδή κυριαρχούν στους πρωταγωνιστικούς ρόλους των κινουμένων σχεδίων.

Είναι καιρός πια για τέτοια παιχνίδια.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	93%
Η ποικιλία των ηχητικών εφέ είναι μεγάλη.		
	ΗΧΟΣ	90%
Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα ασχοληθείτε αρκετό καιρό μαζί του.		
	GAMEPLAY	91%
Ενα παιχνίδι που πρέπει να έχετε.		
	ΓΕΝΙΚΑ	94%





PIXEL

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '95



FANTASY MANAGER

Μόλις ακούσεις τη λέξη ANCO, σου έρχεται αυτόματα στο μυαλό το Kick Off. Αλλά τώρα η ANCO παρουσιάζει ένα soccer manager game. Η αποστολή του είναι αρκετά δύσκολη, ειδικά με την ύπαρξη του On the Ball, που είναι ίσως η κορυφή σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Από τους εισαγωγικούς τίτλους του παιχνιδιού θα σας ζητηθεί η επιλογή -ή όχι- των ηχητικών εφέ. Μόλις τελειώσει το "φόρτωμα", θα δείτε μια αρκετά καλή ψηφιοποιημένη εικόνα δύο ανθρώπων που κοιτάζουν κάπου δεξιά στο monitor! Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα buttons ελέγχου. Οι μόνες αρχικές επιλογές που έχετε είναι η New Game και η Load για σωσμένα παιχνίδια και για πρόσθετες databases με πρωταθλήματα.

Μόλις διαλέξετε την επιλογή για καινούριο παιχνίδι, το πρώτο πράγμα που θα σας ζητηθεί είναι ο αριθμός των παικτών (μέχρι 15) και ο αριθμός των computer teams. Μετά θα σας ζητηθεί το όνομα της ομάδας σας. Ολες οι ομάδες προέρχονται από το αγγλικό πρωτάθλημα Α' Εθνικής 1992-94 και, παρά τις προσπάθειές μου, δεν κατάφερα να βρω κάποια άλλη database με άλλα πρωταθλήματα ή τελικούς κυπέλλων. Κατόπιν θα πρέπει να επιλέξετε τη στολή που θα έχει η ομάδα σας στους εντός και εκτός έδρας αγώνες της. Αφού γίνουν όλα αυτά, μπορείτε να διαλέξετε την επιλογή Buy/Sell για να αγοράσετε τους παίκτες της ομάδας σας.

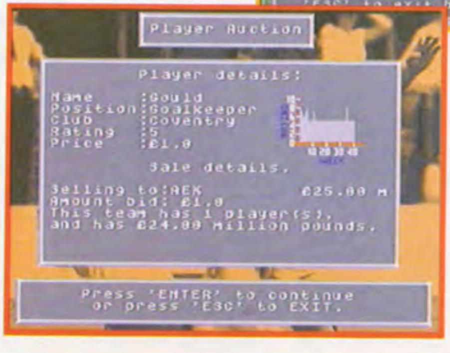
Υπάρχουν όλοι οι παίκτες των αγγλικών ομάδων, χωρισμένοι ανάλογα με τη θέση που παίζουν. Δίπλα στα ονόματά τους θα εμφανιστεί και η τρέχουσα τιμή τους.

Μόλις βρείτε τον καταλληλότερο, θα πρέπει να του κάνετε προσφορά ίση με την αρχική τιμή του. Αν δεχτεί, έχει καλώς, διαφορετικά πρέπει να αυξήσετε την προσφορά σας. Αναλυτικότερα στατιστικά στοιχεία δεν υπάρχουν. Μόλις ολοκληρώσετε το στήσιμο της ομάδας των ονείρων σας, αρχίζει η αγωνιστική δράση. Με το Play Week αρχίζουν οι αγώνες. Πριν από το ματς, θα πρέπει να διαλέξετε ποιοι παίκτες θα αγωνιστούν σε ποια θέση, καθώς και το σύστημα που θα ακολουθήσει η ομάδα σας. Η εξέλιξη του αγώνα εμφανίζεται από τον πίνακα του γηπέδου, σαν αυτούς του ΟΑΚΑ.

Εμφανίζονται οι κυριότερες φάσεις - γκολ, φάουλ, σουτ, κόρνερ. Υπάρχουν και μικρά animations χωρίς τίποτα το σπουδαίο. Ο ήχος κατά τη διάρκεια του ματς αλλάζει ανάλογα με τις φάσεις. Μόλις τελειώσει το ματς, σας δείχνει το σκορ, τη βαθμολογία και πόσα χρήματα βγάλατε από τον αγώνα. Εδώ, θα πρέπει να σας πω ότι η σωστή επιλογή των παικτών σας είναι πολύ βασική για τη μελλοντική σας καριέρα, γιατί οι 5άρες και 7άρες πέφτουν σύννεφο! Ακόμα, υπάρχουν επιλογές για να βλέπετε τα οικονομικά σας και τη βαθμολογία, καθώς επίσης και η save game. Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, ο ήχος κάτι κάνει και το gameplay είναι πολύ απλό. Συμπέρασμα: Αν θέλετε να έχετε ένα ακόμα manager game στη συλλογή σας αποκτήστε το, αλλά αν θέλετε ένα "πραγματικό" soccer manager game ψάξτε αλλού.

Του Γ. Κουρκουτά

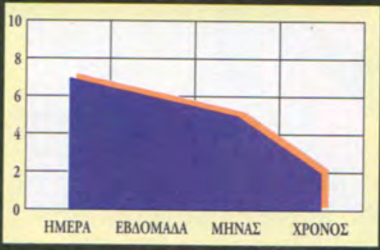






ΕΙΔΟΣ	Soccer Manager
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ANCO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα ασχοληθείτε μαζί του για πολύ καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.

Στα επίπεδα μιας A500.
ΓΡΑΦΙΚΑ 60%

Εχει αρκετά samples.
ΗΧΟΣ 70%

Πολύ φτωχό σε σχέση με άλλα manager games.
GAMEPLAY 60%

Αποκτήστε το μόνο για να λέτε ότι έχετε πολλά manager games!
ΓΕΝΙΚΑ 62%

SHADOW FIGHTER

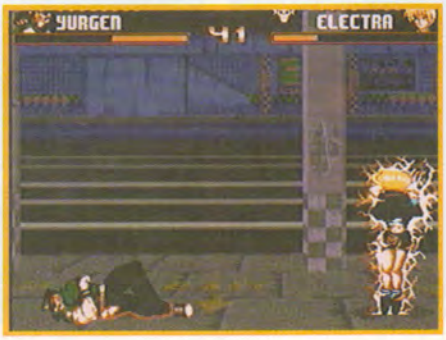


Ενα μεγάλο μέρος των coin-ops έχουν ως θέμα τις πολεμικές τέχνες - τα πιο παλιά από αυτά κάποια αθλήματα και μάχες στο δρόμο, εκεί όπου δεν υπάρχουν κανόνες και διαιτητές. Τα περισσότερα δε έχουν μεταφερθεί για την Amiga με αρκετή επιτυχία. Ενα από αυτά είναι και το Shadow Fighter της Gremlin που παρουσιάζουμε στη συνέχεια.

Πρέπει να παραδεχτώ ότι όταν έπαιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι ήμουν λίγο δύσπιστος για το τι θα ακολουθούσε. Ξεκινώντας την εξερεύνησή μας στο Shadow Fighter, παρατηρήσαμε ότι ο τρόπος επιλογής των μενού και ο ήχος που το περιβάλλει δίνουν την αίσθηση του arcade σε πολύ ικανοποιητικό βαθμό. Το μενού είναι λιτό και ακριβώς ό,τι χρειάζεται για τέτοιου είδους παιχνίδια. Μπορείτε να παίξετε το τουρνουά, στο οποίο ξεκινάτε με τους εύκολους αντιπάλους για να ακολουθήσουν όλο και πιο περίεργοι αλλά και πιο δύσκολοι τύποι που θέλουν την ολοκληρωτική σας εξόντωση. Βέβαια, λογικό είναι ότι ο χαρακτήρας σας είναι από τους πιο αρχάριους του παιχνιδιού. Η επόμενη επιλογή είναι πολύ έξυπνη, γιατί σας δίνει τη δυνατότητα να τελειοποιήσετε τις κινήσεις σας ενάντια σε μια κούκλα. Μη χαίρεστε όμως, αυτή η κούκλα μπορεί και να σας σπάσει στο ξύλο.

Ακόμη, αν δεν θέλετε να παίξετε όλο το τουρνουά, μπορείτε να παίξετε έναν αγώνα διαλέγοντας εσείς το χαρακτήρα της αρεσκείας σας. Φυσικά, θα αναρωτιέστε αν υπάρχει επιλογή για διπλό. Μα, και βέβαια. Δεν νοείται beat'em up παιχνίδι χωρίς τη δυνατότητα να έρθετε στα χέρια με το φίλο σας.

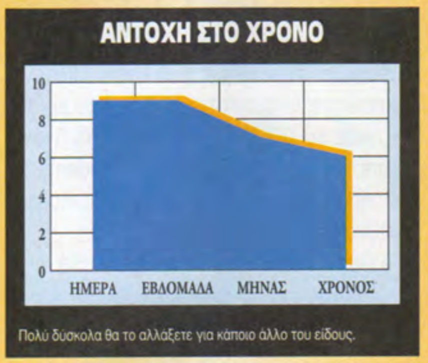




Στον αγώνα, τώρα, βλέπουμε ότι τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και οι κινήσεις των χαρακτήρων πάρα πολλές. Οπως γίνεται συνήθως, οι αγώνες τελειώνουν, όταν ένας παίκτης κερδίσει δύο γύρους. Το αίμα που χύνεται είναι άφθονο, αλλά φαίνεται ότι, επειδή αρκετές οργανώσεις στο εξωτερικό διαμαρτύρονται για τη βία στα computer games, οι άνθρωποι της Gremlin έχουν συμπεριλάβει και επιλογή να μην υπάρχει καθόλου. Το gameplay είναι πάρα πολύ καλό και ο συνδυασμός των καλοσχεδιασμένων sprites, του ωραίου ήχου με τα πολλά εφέ και, τέλος, του πλήθους των κινήσεων των χαρακτήρων κάνουν το Shadow Fighter μία καλή επιλογή στο δύσκολο χώρο των beat'em up.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ	BEAT' EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GREMLIN



Πολύ δύσκολα θα το αλλάξετε για κάποιο άλλο του είδους.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Ωραία sprites αλλά ένα μικρό πρόβλημα με το

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Ο,τι χρειάζεται για να "ανάψουν τα αίματα".

ΗΧΟΣ 83%

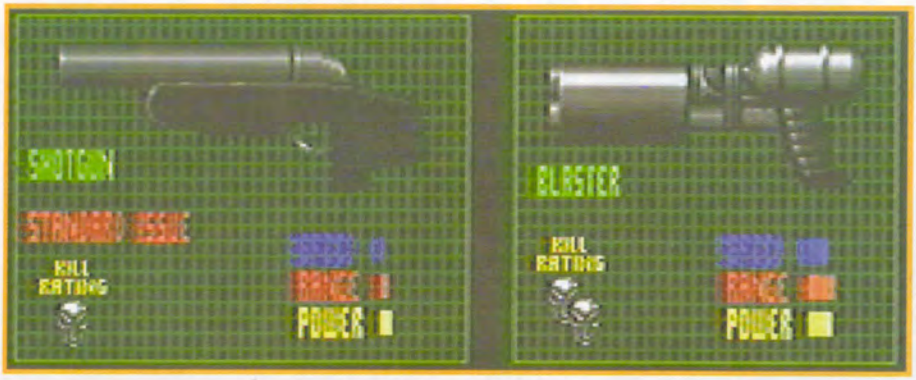
Τα σπέσιαλ χτυπήματα ανεβάζουν τα θερμόμετρα στα ύψη.

GAMEPLAY 85%

Αν είστε έτοιμος για δράση, το Shadow Fighter

ΓΕΝΙΚΑ 84%

DEATH MASK



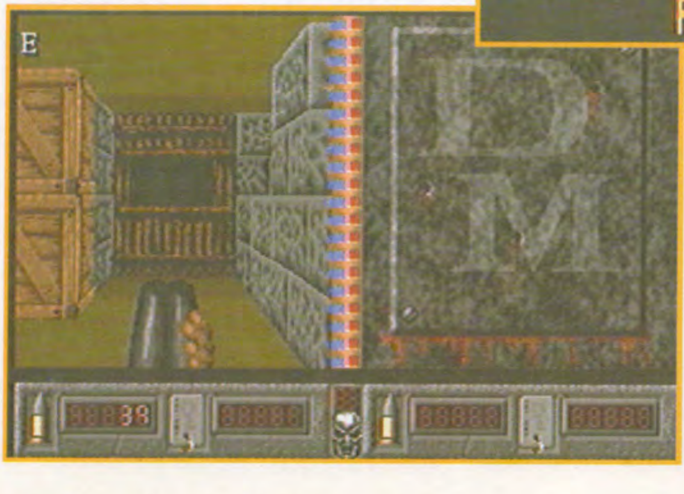
Θα έχετε ακούσει τους φίλους σας που έχουν PC να μιλάνε με τα καλύτερα λόγια για το DOOM. Ενα πολύ καλό shoot'em up που διακρίνεται για τα καλά γραφικά του, την ταχύτητα και το τρομερό gameplay, ειδικά όταν παίζουν δύο παίκτες, ανεξάρτητα από το πού βρίσκονται, γιατί το DOOM υποστηρίζει στο two-players' mode τη σύνδεση μέσω modem. Ετσι, ήρθε η ώρα να παίξουμε και εμείς ένα DOOM-clone στην Amiga μας.

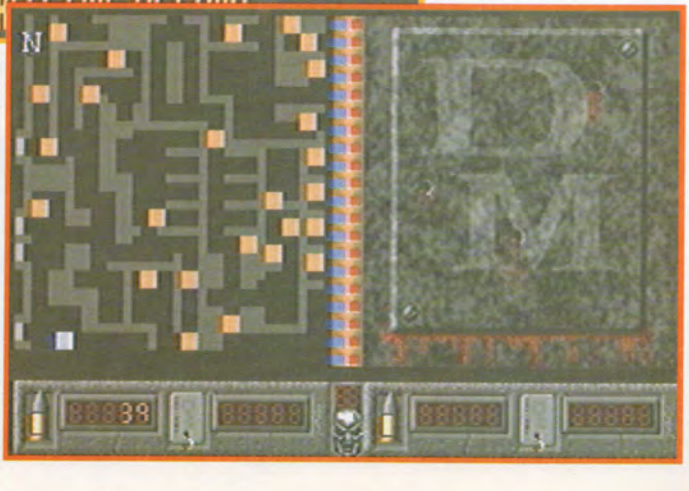
Το Death Mask έρχεται σε δύο δισκέτες. Δεν ξέρω αν σας φαίνεται μικρό, αλλά έχετε πολλή δουλειά να κάνετε. Βρίσκεστε πάλι μέσα σε κάτι τεράστιους λαβύρινθους με μία και μόνη έξοδο και πάρα πολλά δίμετρα παιδοβούβαλα που κρατάνε καραμπίνες, αυτόματα, μπαζούκας και, μόλις σας δουν μπροστά τους, αρχίζουν τα όργανα! Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη, έτσι ώστε να μπορούν να παίξουν δύο παίκτες. Στο one-player, το ένα παράθυρο είναι κλειστό, και έτσι σας μένει ελάχιστο οπτικό πεδίο. Επίσης, μπορείτε να διαλέξετε την ταχύτητα του παιχνιδιού με τα function keys. Στο quick mode, τα πάντα περνάνε από μπροστά σας πολύ γρήγορα, ακόμα και σε A500. Εσείς στην οθόνη βλέπετε την άκρη του όπλου σας. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα όπλα που έχετε και πόσες σφαίρες σάς μένουν. Στο πλάι του παραθύρου υπάρχει μια μπάρα που δείχνει την κατάστασή σας, και άμα κατεβεί χαμηλά... game over!

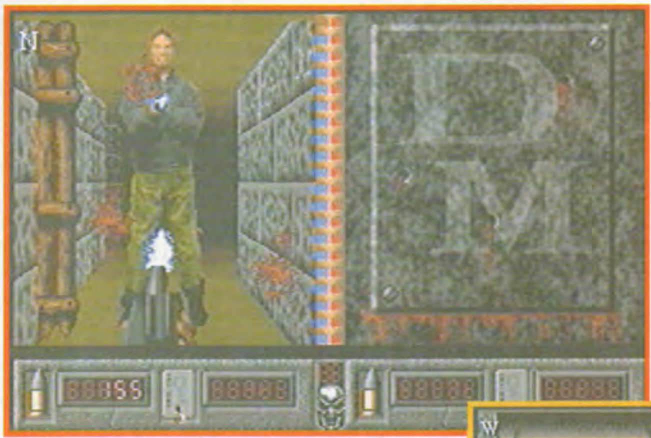
Το παιχνίδι παίζεται με joystick και η κίνηση γίνεται προς τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Η κίνηση είναι αρκετά καλή και το scrolling των τοίχων του λαβύρινθου πολύ ομαλό. Ωστόσο, για να έχετε καλύτερο έλεγχο, καλό είναι να έχετε ένα joystick με μικροδιακόπτες, διαφορετικά θα δυσκολευτείτε να πάτε εκεί όπου θέλετε. Επειδή ο λαβύρινθος είναι αρκετά πολύπλοκος, σκόπιμο είναι να καταφεύγετε στη βοήθεια του χάρτη που υπάρχει. Με το πλήκτρο S, στο παράθυρό σας εμφανίζεται ένας χάρ-











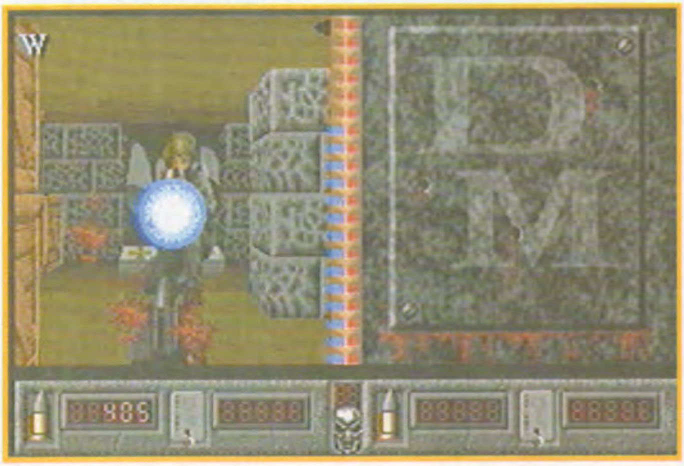
της με τη θέση σας, τη θέση των εχθρών, των πυρομαχικών και άλλων σημείων που θα πρέπει να επισκεφθείτε και, φυσικά, τις εξόδους. Οι κουκκίδες που αντιπροσωπεύουν τους εχθρούς είναι κινούμενες και έτσι μπορείτε να βλέπετε πού βρίσκονται οι κακοί, ώστε να περνάτε πιο εύκολα τις συρόμενες ξύλινες(!) πόρτες που σας οδηγούν στα διάφορα μέρη των λαβυρίνθων. Συνήθως, οι κακοί βρίσκονται πριν από σημεία-κλειδιά και πολλές φορές παίζουν και κρυφτούλι! Μπορείτε να τους πετύχετε και να σας πετύχουν μόνο όταν βρεθούν αντιμέτωποι με εσάς, αλλά καμιά φορά τους βλέπετε πίσω από χαμηλούς τοίχους, χωρίς να σας ρίχνουν. Απ' ό,τι φαίνεται, θέλουν να σας σπάσουν τα νεύρα.

Ξεκινάτε το παιχνίδι με μια καραμπίνα και λίγες σφαίρες, αλλά ειδικά στο πρώτο επίπεδο θα βρείτε πολλά πολεμοφόδια, που πρέπει να μαζέψετε, γιατί θα σας χρειαστούν και για τα επόμενα επίπεδα. Εκτός από την καραμπίνα, θα βρείτε και ένα μικρό αυτόματο όπλο που θα σας κάνει τη ζωή ακόμα πιο εύκολη. Προσέξτε όμως μην το παρακάνετε, γιατί αν σας τελειώσουν οι σφαίρες θα έχετε μόνο ένα μαχαίρι στη διάθεσή σας. Στο πρώτο επίπεδο, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βρείτε την έξοδο. Στο δεύτερο, θα πρέπει να καταστρέψετε και μερικούς πυρηνικούς αντιδραστήρες. Υπάρχουν δύο τρόπους να καταλάβετε ότι είστε κοντά σε έναν αντιδραστήρα. Ο πρώτος είναι να συμβουλευθείτε το χάρτη, ο δεύτερος ότι θα σας έχουν περικυκλώσει καμιά δεκαριά παιδάκια και θα σας βαράνε όλα μαζί. Ξέχασα να σας πω ότι μαζί με τα πολεμοφόδια συνήθως υπάρχουν και μικρά φορητά φαρμακεία που σας δίνουν λίγη ενέργεια. Στο τρίτο επίπεδο, ο λαβύρινθος μεγαλώνει και αντί για αντιδραστήρες θα πρέπει να καταστρέψετε μεγάλα γυάλινα δοχεία με έμβρυα!



Στο τέταρτο επίπεδο, γίνεται ο χαμός του χαμού! Δεν έχετε κάτι ιδιαίτερο να κάνετε, απλώς πρέπει να βγείτε έξω. Αρκεί βέβαια να τη γλιτώσετε από τους οργισμένους κακούς που ξεφυτρώνουν σαν μανιτάρια.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός και έχει πολλά διαφορετικά samples για κάθε όπλο - ακούτε μέχρι και τα βήματά σας! Τα γραφικά δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο, αλλά σε τέτοιου είδους παιχνίδια αυτό δεν έχει πολύ μεγάλη σημασία. Το gameplay είναι που μετράει πολύ και σε αυτόν τον τομέα το Death Mask τα καταφέρνει πολύ καλά. Είναι τόσο εθιστικό, που χωρίς να το καταλάβω είχα "φάει" δύο ώρες περιπλάνησης στους επικίνδυνους λαβύρινθους. Ειδικά στο two-players' mode, τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο καλά. Το μόνο μειονέκτημά του είναι το μικρό παράθυρο απ' όπου εξελίσσεται όλη η δράση. Στο DOOM, για να παίξουν δύο παίκτες, θα πρέπει να συνδεθούν μέσω modem, ενώ εδώ έχει χωριστεί η οθόνη στα δύο. Θα μπορούσε να χωριζόταν μόνο στο two-players' mode, και στο one-player να είχατε στη διάθεσή σας όλη την οθόνη. Αλλά και έτσι, το Death Mask τα καταφέρνει πολύ καλά. Μπορεί να μην είναι DOOM, αλλά τη δουλειά του την κάνει και με το παραπάνω.

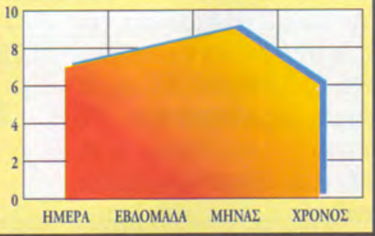


Του Γ. Κουρκουτά

ΕΙΔΟΣ Shoot' em up

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Apache software

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα περάσετε πολύ καιρό μαζί του.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.

Τίποτα το σπουδαίο.		
ΓΡΑΦΙΚΑ	78%	
Υπάρχει μεγάλη ποικιλία.		
ΗΧΟΣ	87%	
Έχει πλάκα!		
GAMEPLAY	95%	
Και αυτό σας το συνιστώ!		
ΓΕΝΙΚΑ	89%	

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

MARIO IS MISSING
(SUPER NES)

ΠΡΩΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
Πόρτα 1: PVV23CZ
» 2: FCBSB6W
» 3: YHYAMLZ
» 4: Y4MOPFW
» 5: G5F96CX

ΔΕΥΤΕΡΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
Πόρτα 1: CX746YF
» 2: NBGR6CF
» 4: X42KLDK
» 5: S48O5N4

ΤΡΙΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
Πόρτα 1: DWV6P78
» 2: PCD1384
» 3: DJ49LZ3
» 4: D9FKPTR
» 5: TTMGMQM
Τελευταίος κακός: ZPF*M86

ALADDIN
(MEGA DRIVE)

Αν θέλετε να διαλέξετε την πίστα στην οποία θα παίξετε, τότε ξεκινήστε κανονικά το παιχνίδι και κάντε pause. Τώρα πατήστε τα πλήκτρα A, B, B, A, A, B, B και A. Αν θέλετε μια έξτρα ζωούλα, στη δεύτερη πίστα (στην έρημο) σκοτώστε το πρώτο φίδι που θα βρεθεί μπροστά σας και γυρίστε πίσω.

Εκεί θα σας περιμένει μια έξτρα ζωή.

ADVENTURES OF LOLO 2
(NES)

Επίπεδο 1.5: PRPJ
» 2.4: PGPG
» 3.3: PMPB
» 4.5: HVKT
» 5.2: HBKM
» 6.2: HYKL
» 7.2: HKKH
» 8.2: QRDJ
» 9.5: QJDR
» 10.2: QDDQ

BUGS BUNNY
(GAMEBOY)

Επίπεδο 40: TX9W
» 50: 2TWX
» 60: YTKX
» 0: SHE2
» 80: XH02

SYNDICATE
(SUPER NES)

Κωδικοί:
CBBWH3C72KV9TBBN8BK B J9BHBJBJ19JB
CBWYT7F8-KS9TCB-TFFB 5FZB3BZ-G-1C
CBWYT7F—T9T0DCCGRB 5GNBQB7-TKHB
J 9 T Y D B F V N G T P B NCHBJBR-SXB
J 9 K N B Q B S - 2 2 M B DZB3B7199BB

THE ADDAMS FAMILY
(MEGA DRIVE)

Μερικοί κωδικοί που θα κάνουν το παιχνίδι σας πιο εύκολο.
&1YK4
?1H1T
?&91Z
V&S1H
VDHK4
VLKKV

CHOPLIFTER II
(GAMEBOY)

Μερικοί κωδικοί για να κάνετε πιο εύκολη τη ζωή σας.
SKYHPPR
LKYBYSS
CHPLFTR
BYMSFWR
RGHTHND
GDGMPLY
TRYHRDR
SPRYSKS
CMPTRWZ
CHPYBYS
VRYHPPY
GMBYQZD



BART vs THE SPACE MUTANTS
(MASTER SYSTEM)

Επίπεδο 1: 14
» 2: 32
» 3: 11
» 4: 41
» 5: 21

ROBOCOP vs TERMINATOR
(SUPER NES)

ΚΩΔΙΚΟΙ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Επίπεδο 02: DLTC
» 03: MWSX
» 04: TPST
» 05: JFDN
» 06: B5HK
» 07: HKFL
» 08: SKTR
» 09: SKMD
» 10: DRFT
» 11: SKNN
» 12: MWFX

COOL SPOT
(MEGA DRIVE)

Καταπληκτικό παιχνιδάκι αλλά λίγο ζόρικο, ε; Λοιπόν, »παγώστε» το παιχνίδι και πατήστε τα πλήκτρα A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C και »ξεπαγώστε» το παιχνίδι. Αποτέλεσμα: Μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο που θα παίξετε, θα έχετε άπειρο χρόνο στη διάθεσή σας αλλά και άψογη φυσική κατάσταση!

ALIEN 3
(SUPER NES)

Επίπεδο 2: QUESTION
» 3: MASTERED
» 4: MOTORWAY
» 5: CABINETS
» 6: SQUIRREL
Τελικό: OVERGAME

GREMLINS 2
(NES)

ΚΩΔΙΚΟΙ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

BVKH
DXNH
CGMW
NJDT
ZFPJ
SHMC
VLBB
NXRD

GUNSMOKE
(NES)

Στην οθόνη του τίτλου πατήστε δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, select, select, select, select, δεξιά, δεξιά και ξεκινήστε το παιχνίδι.

Θα έχετε πάρει ένα τρομερό μυδραλιοβόλο με πάρα πολλές σφαίρες.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

SUPER MONACO GP
(MASTER SYSTEM)

Αγώνας 02: AZNM JDBZ
» 03: DHMT VAJS
» 04: ZZEE HYOT
» 05: EXIP OONJ
» 06: JYZH WOEL
» 07: CQAZ AQLV
» 08: ZPIE VTLB
» 09: DIJT VGNX
» 10: HYSF WJKS
» 11: RCQO TDFT
» 12: CRWZ OBJM
» 13: BTMY VBJP
» 14: ZXDE VHLY
» 15: EDWP WCCJ
» 16: EDYP WWWO

COOL SPOT
(SUPER NES)

Αν θέλετε να διαλέξετε το επίπεδο που θα παίξετε, τότε κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα L και R και κάντε reset. Μόλις εμφανιστεί το σήμα της Virgin, πατήστε το select 30 φορές και θα μπείτε σε ένα μενού από όπου θα μπορείτε να επιλέξετε το επιθυμητό επίπεδο.

CHOPLIFTER III
(SUPER NES)

Επίπεδο 2: DSRTLLN
» 3: MRDSTGN
» 4: MDCTLVN

IMPOSSIBLE MISSION
(NES)

Επίπεδο 2: HMPR
» 3: KMVW
» 4: XDGJ
» 5: TVJL
» 6: QBYZ

TURN'N'BURN
(SUPER NES)

Αποστολή 02: GZWBFPT
» 03: RRHCZJVM
» 04: BPYXDLNF
» 05: PDTBCZNJ
» 06: DKVWGSQK
» 07: GKQZBLCT
» 08: DCMHRPFJ
» 09: WZGNJYZX
» 10: JDZFMLFV
» 11: SPBCTRRG
» 12: SPWVJKDH
» 13: LPKQBPFZ
» 14: TDLJGSHX

FIFA SOCCER
(MEGA DRIVE)

Κωδικοί Tournament
Στους τέσσερις: Arg vs Can
F74YBB79PT
Ημιτελικά: Arg vs Aus
F74YBB591D4
Τελικά: Arg vs Eng
F74YBB85P1P9
Κωδικοί League

Αν θέλετε να κερδίσετε 13 αγώνες στους 13 με την ομάδα της EA Allstars, τότε γράψτε τον κωδικό που ακολουθεί: QP5CW4J1PY1MR.

Και για να πάμε στα play offs, πάντα με την ομάδα της EA Allstars, πληκτρολογούμε: X8XZW4TR1PH.

GARFIELD
(GAMEBOY)

Επίπεδο 01: LFDB
» 02: VCSB
» 03: TRFF
» 04: ZFRG
» 05: NGSF
» 06: QDCZ
» 07: KCNG
» 08: TRBD
» 09: LGCK
» 10: WGRD
» 11: TCMF
» 12: RBCN
» 13: NBNF
» 14: GPBL
» 15: RBCT
» 16: RCNG
» 17: FCRF
» 18: YBRB
» 19: SGNG
» 20: GGLD

JUNGLE STRIKE
(MEGA DRIVE)

Επίπεδο 2: RXW6YKRVMCZ
» 3: 9WP39NSHJKW
» 4: XNL4FD397SW
» 5: V4MCD39VSPH
» 6: WMK3W746JK7
» 7: TGZX4CFDYRP
» 8: 7L5PCF3BRWC
» 9: N4HCFK9XVNK



CHUCK ROCK
(GAME GEAR)



Επίπεδο 2: 7GO9M
» 3: NN6E3
» 4/5: 84AKC

ZOMBIES
(SUPER NES)

Βάλτε τον ακόλουθο κωδικό στην αρχή του παιχνιδιού (BCDF) και θα μεταφερθείτε σε ένα bonus επίπεδο.

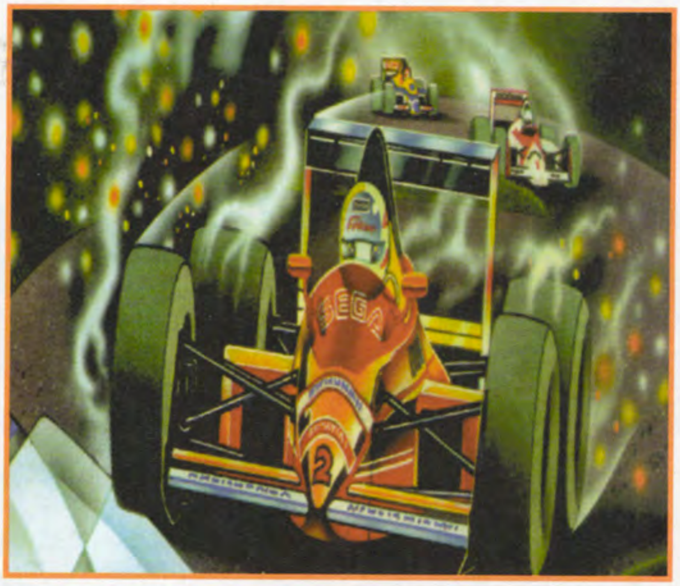
Επίπεδο 09: NBGW
» 3: RFCR
» 7: RKYL
» 21: PXBG
» 25: XYLZ
» 29: XLZG
» 33: WJQK
» 37: BZVG
» 41: BRPK
» 45: VLHX

DESERT STRIKE
(GAME GEAR)

Κωδικοί επιπέδων:
Αποστολή 2: CJUEJFD
» 3: GGSIJFE
» 4: EGLMKOH

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS



GODS
(SUPER NES)

Επίπεδο Temple: SD1
» Labyrinth: MGB
» Underworld: BMH

ROLLING THUNDER 2
(MEGA DRIVE)

ΕΥΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Επίπεδο 2: A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET

Επίπεδο 3: A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS

Επίπεδο 4: A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON

Επίπεδο 5: A CURIOS PROGRAM PUNCHED THE PROGRAM

Επίπεδο 6: A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET

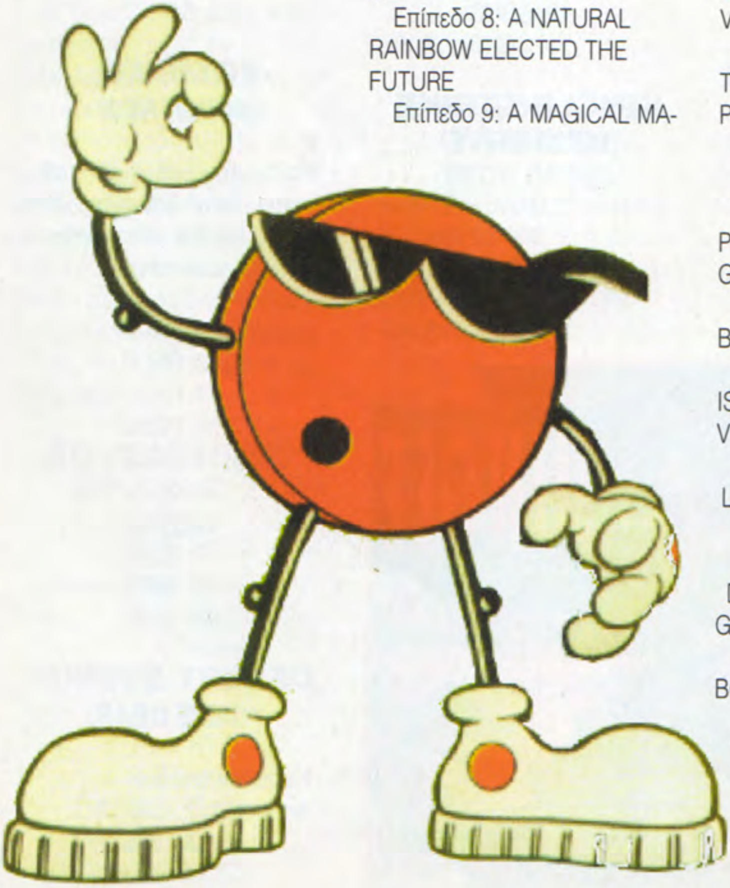
Επίπεδο 7: A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET

Επίπεδο 8: A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

Επίπεδο 9: A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER

Επίπεδο 10: A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE

Επίπεδο 11: A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER



ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Επίπεδο 1: A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

Επίπεδο 2: A CURIOS RAINBOW LEARNED THE FUTURE

Επίπεδο 3: A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE

Επίπεδο 4: A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON

Επίπεδο 5: A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS

Επίπεδο 6: A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET

Επίπεδο7: A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

Επίπεδο 8: A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE

Επίπεδο 9: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET

Επίπεδο 10: A CURIOS ISOTOPE CREATED THE KILLER

Επίπεδο 11: A NATURAL PROGRAM DESIRED THE POWDER

WONDERBOY THE DRAGONS TRAP
(GAME GEAR)

Επίπεδα:

Mouse Man:	G1X4 C17 EG43 LDF
Piranha Man:	G1G4 W6P EGEZ 515
Lion Man:	CLO5 5KF AHFA 87H
Hawk Man:	KDGC PT7 EJAN

OTTIPHANTS
(MEGA DRIVE)

Μερικοί κωδικοί επιπέδων:

JYFF
AOHT
PIHE
NRCF

PROBOTECTOR
(GAMEBOY)

Στην οθόνη του τίτλου πατήστε πάνω, πάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, B, A, B, A και μετά το Start. Αν όλα γίνουν σωστά, θα πρέπει να ακούσετε ένα μουσικό ήχο και θα εμφανιστεί ένα μενού από όπου θα μπορέσετε να διαλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε.

CHUCK ROCK
(GAME GEAR)

Επίπεδο 2: G09M
» 3: NN6E3
» 4: 84AKC

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

JAMES BOND JR
(SUPER NES)

Επίπεδο 5: 9025
» 6: 1813
» 7: 3353

ROCKETEER
(GAMEBOY)

Επίπεδο 2: 492629312
» 3: 435765818
» 4: 775545421

MORTAL KOMBAT II
(AMIGA)

Τις περιμένατε όλοι! Εμείς τις έχουμε και σας τις παρουσιάζουμε!

JOHNNY CAGE

High Snot: Προς, κάτω, μακριά και fire.
Low Snot: Μακριά, κάτω, προς και fire.
Shadow Kick: Μακριά, προς, μακριά και fire.
Shadow Uppercut: Μακριά, κάτω, μακριά και fire.
Package check: Κάτω και fire (ταυτόχρονα).
Torso Rip: Κάτω, κάτω, προς, προς και fire.
Pit Spikes: Κάτω, κάτω, κάτω και fire.

LIU KANG

Standing Fireball: Προς, προς και fire.
Crouch Fireball: Κάτω, κάτω και fire.
Fluimg Kick: Μακριά, προς και fire.
Bicycle Kick: Κρατημένο το fire για 5 δευτερόλεπτα.
Dragon: Κάτω, προς, μακριά, μακριά και fire, ενώ βρίσκεστε κοντά στον αντίπαλο.
Pit Spikes: Μακριά, προς, προς και fire.

SHANG TSUNG

1 Skull: Μακριά, μακριά και fire.
2 Skulls: Μακριά, μακριά, προς και fire.
3 Skulls: Μακριά, μακριά, προς, προς και fire.
Soul Suck: Block, πάνω, κάτω και πάνω.
Dive o' Death: Fire για 5 δευτερόλεπτα.
Pit Spikes: Κάτω, κάτω, πάνω, κάτω και fire.

REPTILE

Acid Spit: Προς, προς και fire.
Orb: Μακριά, μακριά και fire.
Slide: Block και fire 3 φορές.
Invisible Kill: Προς, προς, προς και fire.
Tongue: Μακριά, μακριά, κάτω και fire (ενώ βρίσκεστε μισή οθόνη μακριά από τον αντίπαλο).
Pit Spikes; Προς, προς, κάτω και fire.

SCORPION

Spear: Μακριά, μακριά και fire.
Decoy Κάτω, μακριά και fire.
Scissor Kick: Προς, κάτω, μακριά και fire.
Pit Spikes: Προς, προς, κάτω και fire.

BARAKA

Double Kick: Δύο φορές το fire, ενώ βρίσκεστε κοντά στον αντίπαλο.
Blade Swipe: Κάτω και fire (μαζί).
Blade Fury: Μακριά, μακριά, μακριά και fire.
Blue Spark: Κάτω, μακριά και fire.
Impaling: Μακριά, προς, κάτω, προς και fire (ενώ βρίσκεστε κοντά στον αντίπαλο).
Pit Spikes: Προς, προς, κάτω και fire.

Αυτά για σήμερα! Οι υπόλοιπες κινήσεις θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαρτίου. Ελπίζω έως τότε να κάνετε λίγη υπομονή!





On - Line
με τα παιχνίδια που δεν έχουν τέλος

Διαβάστε στις σελίδες που ακολουθούν τα τελευταία νέα από τον μαγευτικό χώρο των multi-user παιχνιδιών, καθώς και τα τελικά αποτελέσματα από τον μαραθώνιο διαγωνισμό του Air Warrior!!!

Ο νέος χρόνος έχει μπει πια για τα καλά στη ζωή όλων μας. Συναρπαστικά γεγονότα έλαβαν χώρα τις πρώτες ημέρες του 1995, τόσο στο γαλαξία του Federation όσο και ψηλά στους αιθέρες του Air Warrior. Συμμετείχαμε σε parties, τελικές φάσεις διαγωνισμών, οργανώσαμε απονομές, αναβαθμίσεις και λοιπά happenings, που κράτησαν αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών. Ολα αυτά επέβαλαν και την προσωρινή - μόνο για το μήνα Φεβρουάριο- αύξηση του αριθμού των σελίδων που καταλαμβάνει η παρούσα στήλη από 2 σε 3 συνολικά. Καθίστε, λοιπόν, κάπου αναπαυτικά με το Pixel στα χέρια και... let the games begin!

AIR WARRIOR

Θα σπάσουμε την παράδοση που είχαμε δημιουργήσει στα προηγούμενα τεύχη και θα πρωτοτυπήσουμε ξεκινώντας αυτή την περιήγησή μας από το φημισμένο Air Warrior. Εδώ και 4 μήνες, οι πιλότοι του ζούσαν στους εξαντλητικούς ρυθμούς του πρώτου τουρνουά αερομαχιών που διοργάνωσαν οι υπεύθυνοι της CompuLink και ανέλαβε να φέρει σε πέρας ο γνωστός για τις πτητικές του ικανότητες Goofy. Από αυτή τη στήλη παρακολουθήσαμε την κλήρωση ανάμεσα σε 20 πιλότους κατά το χωρισμό τους σε δύο ομάδες στα μέσα Σεπτεμβρίου 1994. Συνεχίσαμε με τα reports από τον πρώτο και δεύτερο γύρο, όπου επικράτησαν η Α και η Β χώρα αντίστοιχα.

Τέλος, αναγγείλαμε την τελική φάση που πραγματοποιήθηκε στα γραφεία της διοργανώτριας εταιρίας.

Οι μάχες ήταν σκληρές και έτσι μόνο 3 πιλότοι κατόρθωσαν να φτάσουν μέχρι το τέλος και να διεκδικήσουν τα πλούσια δώρα που από καιρό περίμεναν τους νικητές. Τα ονόματα των ικανότερων των ικανών είναι Cool, One και Gfat.

Ας περάσουμε όμως στο αγωνιστικό μέρος του διαγωνισμού. Ολοι έδειξαν αρχικά την αξία τους, αφού κατάφεραν να ολοκληρώσουν με επιτυχία τις ασκήσεις επιδεξιότητας που είχε ετοιμάσει ο Goofy.

Ετσι, τα πάντα κρίθηκαν στις one-on-one αερομαχίες των διαγωνιζομένων. Επί δύο συνεχόμενα βράδια, τα Spitfires πετούσαν σε ξέφρενους ρυθμούς στον εναέριο χώρο πάνω από τα αεροδρόμια Α3 και Β2. Στους ίδιους ρυθμούς και μέσα σε μια γιορταστική ατμόσφαιρα καταναλώθηκε πλήθος εδεσμάτων και αναψυκτικών, που είχαν φροντίσει να προμηθευ-





τούν οι υπεύθυνοι του συστήματος. Μυστικές πηγές της στήλης αναφέρουν κατ' αποκλειστικότητα ότι ο πιλότος Gfat έχασε τη δεύτερη θέση, που τελικά κατέλαβε ο One, πάνω σε μια απεγνωσμένη προσπάθεια να ισορροπήσει το Spit του, καθώς ο ίδιος καταβρόχθιζε ένα ακόμη κομμάτι πίτσας. Οσο για την πρώτη θέση, αυτή ανήκει στον καταπληκτικό Cool που με την πείρα του δεν άφησε στους αντιπάλους περιθώρια αντίδρασης.

Τα θερμά μου συγχαρητήρια σε όλους ανεξαιρέτως. Ησαστε πραγματικά υπέροχοι. Φυσικά, εκτός από τη δόξα, δεν πρέπει να ξεχνάμε και τα πολύτιμα δώρα που κέρδισαν οι νικητές. Ετσι, ο Νίκος Κουλαφέτης (Cool) γύρισε στο σπίτι του αγκαλιά με ένα πλήρες Multimedia PC, ο Δημήτρης Βλάχος (One) με μια Mega Drive και αρκετά παιχνίδια να τον απασχολήσουν για μήνες, ενώ ο Γιώργος Ζησιμάτος (Gfat) έφυγε κουβαλώντας το καινούριο Super Nintendo του. Τέλος, από ένα μπλουζάκι της CompuLink περιμένει 10 ακόμη διακριθέντες του πρώτου τουρνουά αερομαχιών.

Σε αυτό το σημείο, πρέπει να ευχαριστήσουμε τη CPU, το TeleClub και το AthensClub για την ευγενική προσφορά τους. Ελπίζουμε στο μέλλον να ακολουθήσουν παρόμοιοι διαγωνισμοί με ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία.



FEDERATION II

Αρκετά όμως με το Air Warrior, κάπου στα βάθη του σύμπαντος μας περιμένει και το εκπληκτικό Federation II. Ας ρίξουμε μια ματιά στα σημαντικότερα γεγονότα του μήνα που πέρασε, μέσα από τις σελίδες ενός ακόμα Fed Log...

Subject: Fedlog #5

Date: 19950101

Location: Solar System

Current Planet: Titan

Greetings, Feders! Ο νέος χρόνος εισέβαλε δυναμικά στον συναρπαστικό χώρο του Federation II.

Εμείς μόλις τώρα κατορθώσαμε να σταθούμε στα πόδια μας μετά τις πάσης φύσεως εορταστικές εκδηλώσεις και σας μεταφέρουμε, έστω και καθυστερημένα, το κλίμα των ημερών, καθώς και τα τελευταία νέα από το διάστημα.

Την παραμονή της Πρωτοχρονιάς διάλεξε ο Αϊ-Βασίλης για να επισκεφθεί τους φανατικούς του Fed, που βρίσκονταν εκείνη τη στιγμή, λίγα λεπτά πριν και μετά τον ερχομό του 1995, κάπου στα βάθη του γαλαξία μας. Ετσι, οι αγαπητοί Jonny και Caesar κέρδισαν μεγάλα χρηματικά ποσά, πάντα ανάλογα με το βαθμό του καθενός, τα οποία ξεπέρασαν τα δύο εκατομμύρια Imperial Groats και άφησαν ένα μικρό κενό στην τσέπη του φίλτατου Adie, που χρηματοδότησε τη βραδιά.

	User-id	Fed-id	Rank
01.	Adie	Adie	Merchant
02.	Arutha	Hubris	Trader
03.	Caesar	Caesar	Merchant
04.	Catman	Catman	Trader
05.	Hercules	Herc	Captain
06.	Magic	Raistlin	Adventurer
07.	Mns	Mns	Merchant
08.	Personal	Acidman	Adventurer
09.	Skal	Zeus	Trader
10.	Tomas	Tomas	Merchant
11.	Vantor	Vantor	Captain
12.	Zaf	Zaf	Merchant

Οσον αφορά στο quest μας, τώρα, που είχε ατονήσει κάπως για να μην αδικηθούν οι συμμετέχοντες που έλειπαν κατά την περίοδο των εορτών, είχαμε μία ακόμη δοκιμασία για τους επίδοξους Merchants - και όχι μόνο.

Η εντολή ήταν και πάλι λιτή αλλά και περιεκτική: "Κάτι ασυνήθιστο υπάρχει σε ένα από τα πολλά bars του ηλιακού συστήματος... όπως πάντα ο ευρών αμειφθήσεται". Πολλοί έσπευσαν να αποκτήσουν τους βαθμούς της νίκης, οι οποίοι τελικά μοιράστηκαν στους Zeus, Catman και Caesar. Ετσι, η βαθμολογία διαμορφώθηκε ως εξής:

Zeus: 120 points

MULTI USER games


O cool, πρώτος του Air Warrion, αγκαλιά με το Multimedia PC.

Catman:	112 points
Tomas:	079 points
Acidman:	060 points
Caesar:	060 points
Zaf:	005 points

Για την ιστορία, το "ασυνήθιστο" για το οποίο έψαχναν οι παίκτες δεν ήταν τίποτε άλλο από ένα μήνυμα που είχε αφήσει ο ποταπός Adie στους πίνακες ανακοινώσεων κάθε bar του ηλιακού συστήματος. Πολύ καλή δουλειά, Feders, συνεχίστε και στις επόμενες δοκιμασίες.

Τέλος, μέσα στον Ιανουάριο έλαβε χώρα και η πρώτη επίσημη απογραφή στον κόσμο του Federation. Τα αποτελέσματά της φαίνονται στον σχετικό πίνακα, ενώ έχουν καταχωριστεί και στη βιβλιοθήκη στο office block της Γης. Παρακαλούνται όσοι δεν έχουν εγγραφεί ακόμη στα βιβλία της αστροκοινωνίας, να περάσουν από το σχετικό γραφείο.

Πλούσια τα νέα μας και αυτόν το μήνα λοιπόν. Εδώ θα πρέπει, δυστυχώς, να σας αφήσω. Μέχρι το επόμενο Fed Log να είστε όλοι καλά και... may the force be with you all!!!

HOST

Θα θυμάστε ασφαλώς ένα από τα προηγούμενα τεύχη, όπου είχαμε αναφερθεί στον host (ξέρετε, έναν από τους κεντρικούς υπολογιστές του δικτύου της CompuLink) και ειδικότερα στον game server, τον υπολογιστή που ελέγχει τα δύο multi-user παιχνίδια μας.

Τότε είχε γίνει λόγος και για κάποιες αναβαθμίσεις, νέες versions των παιχνιδιών και λοιπά ευχάριστα. Ολα αυτά ξέφυγαν πλέον από τη σφαίρα της φαντασίας και, έπειτα από συντονισμένες προσπάθειες των τεχνικών, καλωσορίσαμε πριν από λίγες ημέρες τον PAN (new game server), καθώς και το νέο Federation. Λίγες ημέρες υπομονή θα πρέπει να κάνουν οι πιλότοι του Air Warrior, μια και η νέα έκδοση του εν λόγω παιχνιδιού αναμένεται στο άμεσο μέλλον.

PARTY!!!

Αυτόν το μήνα πραγματοποιήθηκε το πρώτο επίσημο πάρτι της CompuLink, που είχαμε αναγγείλει στο παρελθόν. Τόπος διεξαγωγής, το Club Actuel στο Κολωνάκι.

Οι συμμετοχές ξεπέρασαν τις 80.

Οι πάντα ενημερωμένοι πληροφοριοδότες της παρούσας στήλης μιλούν και για κάποια τρελά -με όλη τη σημασία της λέξεως- happenings, αλλά περισσότερα γι' αυτά τον επόμενο μήνα, με την προϋπόθεση βέβαια πως θα καταφέρουμε να σταθούμε στα πόδια μας!


Ενα Sega Drive για τον δεύτερο του διαγωνισμού, τον one.

Εδώ τελειώνει άλλη μία περιήγησή μας στον φανταστικό κόσμο των on-line multi-user παιχνιδιών της CompuLink. Μέχρι τον επόμενο μήνα (μα, καλά, χρειάζεστε εμένα να σας πω τι να κάνετε;) Play Fed, Play Air, Surf the Net!

Logging off...
adie@athena.compulink.forthnet.gr

Του Δημήτρη Πλέσσα


O graf με το Super Nintendo ήταν ο τρίτος καλύτερος πιλότος.

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink *Games Pack*



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή τηλεφωνήστε μας.

☛ ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

☛ COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK

ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

AmigaDOS
Η ΕΞΕΛΙΞΗ

JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

• του Γ. Κουρκουτά

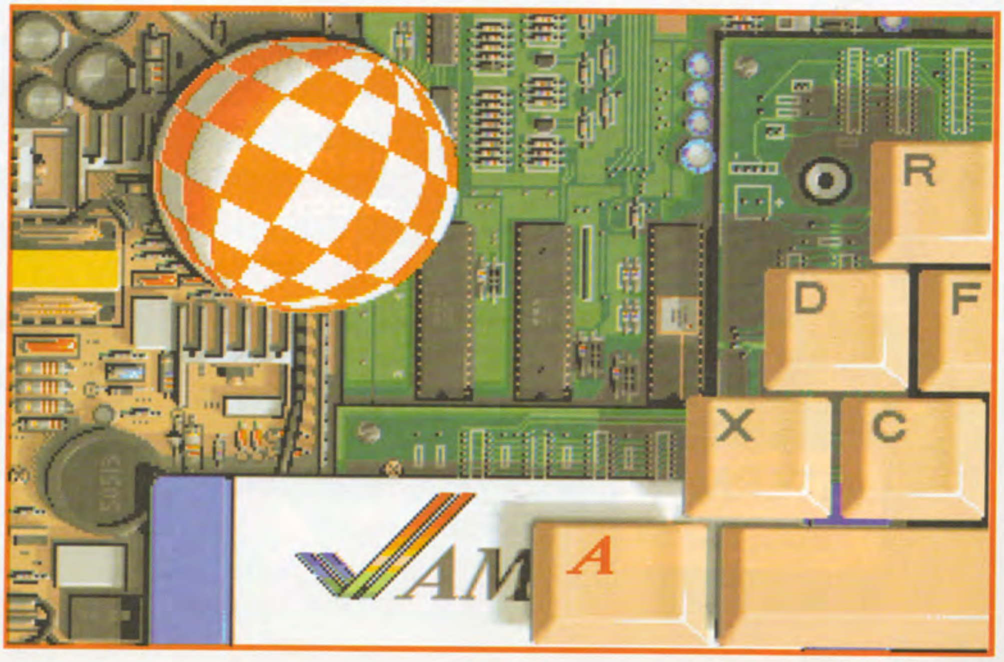
Το κόστος της αναβάθμισης και ο φόβος για την συμβατότητα με το παλαιό software είναι οι δύο λόγοι που κάνουν διστακτικούς τους κατόχους Amiga σε ό,τι αφορά την αναβάθμισή της.

Συνήθως, υπάρχουν δύο λόγοι που συμβαίνει αυτό. Ο πρώτος είναι το κόστος για την αναβάθμιση και ο δεύτερος είναι ο φόβος για τη συμβατότητα με το παλαιό software. Οπως θα δείτε πιο κάτω, οι καινούριες δυνατότητες που θα αποκτήσει η 500άρα σας θα δικαιολογούν το ήδη μικρό κόστος των 10.000 δρχ. (για τις 2.04 ROMs). Θέμα ασυμβατότητας δεν υπάρχει, μια και το 95% των παιχνιδιών που έχουν γραφεί σε 1.3 μηχανήματα, θα τρέξουν χωρίς πρόβλημα και στις νεότερες εκδόσεις του AmigaDOS. Η Commodore έχει (είχε) κάνει μεγάλη προσπάθεια να κρατήσει τη συμβατότητα στο επίπεδο του DOS σε πολύ μεγάλο βαθμό, και το έχει καταφέρει. Αμέσως μετά, θα δούμε τι μας προσφέρουν τα νέα λειτουργικά συστήματα, ώστε να γίνει πιο εύκολη η επιλογή σας. Εδώ, πρέπει να αναφέρω ότι θα δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στο AmigaDOS 2 γιατί αυτό είναι η καινοτομία στο χώρο της Amiga. Το OS/3 είναι μια βελτιωμένη έκδοση του 2.

Επίσης, σχεδόν όλα τα καινούρια χαρακτηριστικά που θα αναφερθούν για το 2, ισχύουν και για το 3.

AmigaDOS 2

Οπως είναι γνωστό, το AmigaDOS αποτελείται από το Kickstart, που είναι ο πυρήνας του λειτουργικού, και από το Workbench που είναι το γραφικό user interface και κάνει τη χρήση του DOS πολύ φιλική και εύκολη. Με την εμφάνιση της A500 plus, παρουσιάστηκε και το AmigaDOS 2. Το πρώτο πράγμα που θα παρατηρήσετε μόλις ανοίξετε την Amiga σας είναι ή καινούρια εισαγωγική οθόνη με το πολύ καλό animation και, προτού αρχίσουν να φωνάζουν οι όποιοι επικριτές του, θα ήθελα να υπενθυμίσω ότι είναι ROM amimation. Αν κατά τη στιγμή που ανοίγετε το διακόπτη του τροφοδοτικού, έχετε πατημένα και τα δύο κουμπιά του mouse, τότε θα εμφανιστεί ένα menu που θα σας επιτρέψει να διαλέξετε από πού θα κάνετε boot. Τώρα μπορείτε να κάνετε boot την Amiga σας και από εξωτερι-



Χωρίς Joystick

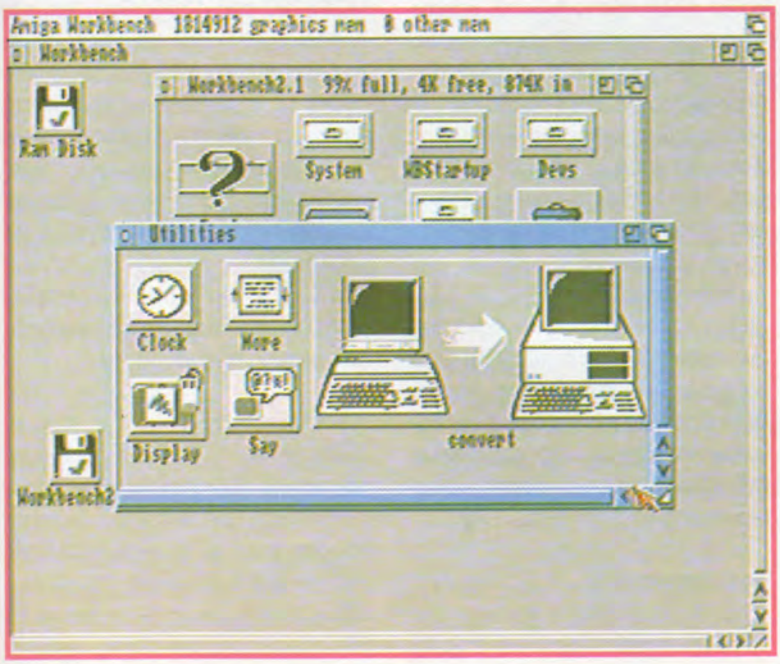
κό drive και από όποιο partition του σκληρού δίσκου θέλετε. Η κυριότερη αλλαγή στο OS/2 είναι η μεγάλη βελτίωση του συστήματος επικοινωνίας με το χρήστη.

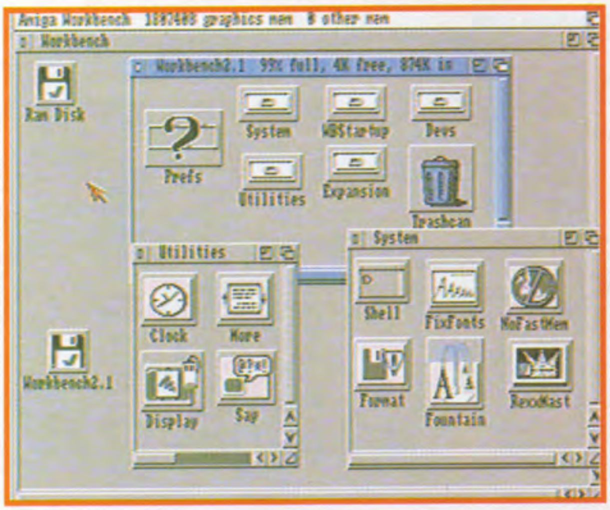
Τώρα είναι πιο σταθερός ο τρόπος που επικοινωνεί ο χρήστης με τα διάφορα προγράμματα. Αυτό γίνεται με την ενσωμάτωση βιβλιοθηκών (libraries) που επιτρέπουν την εύκολη σχεδίαση και δημιουργία όλων των αντικειμένων που απαρτίζουν το user interface. Ακόμα, έχει γίνει καλύτερη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων των καινούριων μοντέλων, όπως καλύτερο auto-scroll και overscan αναλύσεις.

Workbench 2.0

Μόλις βάλετε τη δισκέτα με το Workbench στο drive, θα παρατηρήσετε ότι δεν ανοίγει το κλασικό CLI Window, όπως γινόταν παλαιότερα, αλλά θα ανοίξει μόνο όταν χρειαστεί να βγει κάποιο μήνυμα προς το χρήστη. Οταν τελειώσει το φόρτωμα, θα έρθετε σε επαφή με το καινούριο χρώμα του Workbench, που από μπλε έχει γίνει ουδέτερο γκρι. Το χρώμα αυτό δεν έχει επιλεγεί τυχαία, αλλά ύστερα από πειραματισμούς αποδείχθηκε ότι ταιριάζει πιο πολύ στην καινούρια εμφάνιση του Workbench και του δίνει μια πιο επαγγελματική χροιά. Μετά θα παρατηρήσετε τα τρισδιάστατα εικονίδια (icons), τα ξανασχεδιασμένα παράθυρα στα οποία έχει προστεθεί ένα καινούριο κουμπί (gadget) με το οποίο μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος του παραθύρου μεταξύ του τρέχοντος και του μεγαλύτερου δυνατού που μπορεί να γίνει. Τα δύο κουμπιά που χρησιμοποιούνταν για να φέρετε το παράθυρο μπροστά ή πίσω από άλλα, αντικαταστάθηκε από άλλο, το οποίο θα φέρει το παράθυρο μπροστά αν δεν είναι ήδη εκεί ή θα το στείλει πίσω αν είναι μπροστά. Το χρώμα του περιθωρίου αλλάζει τώρα όταν το παράθυρο είναι ενεργό, πράγμα που το κάνει να ξεχωρίζει από τα άλλα. Ακόμα, η μπάρα που έδειχνε πόσο γεμάτη είναι η δισκέτα, έχει φύγει και στη θέση της υπάρχουν στο επάνω μέρος του παραθύρου αριθμητικά στοιχεία για την κατάσταση του δίσκου. Η ποικιλία είναι μεγάλη στις γραμματοσειρές (fonts) και στα patterns που υπάρχουν στα παράθυρα. Υπάρχει μια πληθώρα requesters, όπως οι file requesters, font requesters, που είναι όμορφα σχεδιασμένοι και λειτουργικοί.

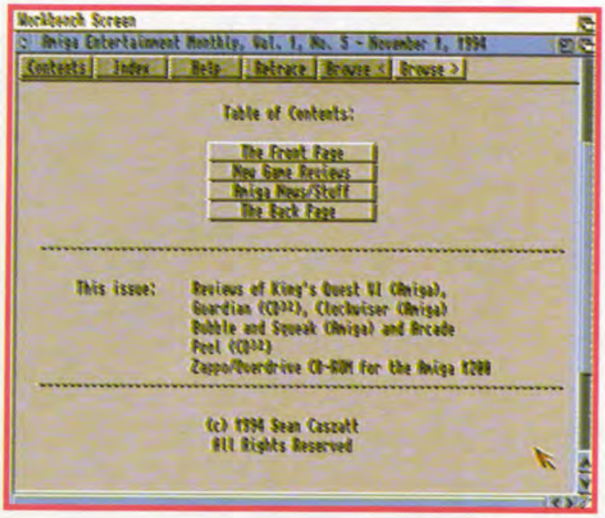
Εχουν γίνει ακόμα αρκετές βελτιώσεις στη χρήση του ποντικιού. Οταν μεταφέρετε ή αλλάζετε το μέγεθος ενός παραθύρου πατώντας το δεξί mouse button (ενώ έχετε πατημένο το αριστερό), το παράθυρο επανέρχεται στην αρχική του θέση ή μέγεθος. Αυτό μπορεί να γίνει και για οποιαδήποτε λειτουργία εκτελείται με το ποντίκι, δηλαδή λειτουργεί σαν ακύρωση. Θυμάστε τον τρόπο με τον οποίο ενεργοποιούσατε τα εικονίδια; Με το shift πατημένο κάνατε click στα εικονίδια. Τώρα αυτό γίνεται πιο εύκολα: Πατώντας το αριστερό mouse button, σχεδιάζεται ένα παραλληλόγραμμο που μπορείτε να του αλλάξετε μέγεθος, και όσα εικονίδια ή παράθυρα βρίσκονται μέσα σε αυτό ενεργοποιούνται!





Μόνο αυτά που φαίνονται ενεργοποιούνται, δηλαδή αν ένα παράθυρο είναι πίσω από ένα άλλο, μόνο το μπροστινό θα ενεργοποιηθεί, για να δείτε πόση προσοχή έχει δοθεί στη λεπτομέρεια. Τα menus του Workbench έχουν και αυτά αλλάξει ριζικά. Από εκεί μπορείτε να τρέξετε εντολές του AmigaDOS χωρίς να έχετε ανοίξει shell, μπορείτε να επιλέξετε όλα τα εικονίδια που υπάρχουν μέσα στο ενεργό παράθυρο, ακόμα μπορείτε να δείτε όλα τα αρχεία που υπάρχουν στο δίσκο, έστω και αν δεν έχουν εικονίδια! Το Workbench θα τους βάλει δικά του icons που θα ξεχωρίζουν από τα άλλα. Τώρα, τα icons των δίσκων

Χωρίς Joystick



που έχουμε είναι μέσα σε ένα παράθυρο που ονομάζεται Workbench, αλλά εάν θέλουμε τον παλαιό τρόπο απεικόνισης, από τα μενού μπορούμε και αυτό να το κάνουμε.

Αλλη μια καινοτομία είναι τα commodities, τα οποία συνήθως είναι εξωτερικά, πολύ χρήσιμα προγράμματα που το Workbench τα βλέπει σαν μέρος του. Ετσι, μπορούμε να διαλέξουμε από δεκάδες public domain commodities αυτά που μας ενδιαφέρουν και να τα βάλουμε στο workbench, ώστε να το εξειδικεύσουμε ανάλογα με τις ανάγκες μας. Στο παράθυρο Wbstartup μπορούμε να βάλουμε ό,τι πρόγραμμα θέλουμε να εκτελεστεί στο start-up sequence. Τα preferences έχουν και αυτά αλλάξει πολύ. Τώρα περιλαμβάνουν πολλά αυτόνομα προγράμματα για τα fonts, τις αναλύσεις της οθόνης, τη σειριακή κ.ά. Εχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην παραμετροποίηση του συστήματος σχεδόν σε όλους τους τομείς.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό που θα παρατηρήσετε μόλις δουλέψετε λίγο με το Workbench 2, είναι η μεγάλη αύξηση της ταχύτητας του δίσκου σε σχέση με το 1.3. Τώρα, το καινούριο filling system, το Fast File System, θα κάνει τη δισκέτα σας από 836K formatted (1.3) στα 878K. Και το shell, με τη σειρά του, έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές. Καταρχήν, θα παρατηρήσετε ότι δεν υπάρχει πλέον το CLI, ούτε οι δύο device handlers, con και newcon, αλλά μόνο ένα βελτιωμένο shell. Η κυριότερη αλλαγή εδώ είναι ότι υπάρχουν αρκετές resident εντολές του AmigaDOS. Αυτό σημαίνει ότι επιταχύνονται πολλές εργασίες γιατί οι εντολές προ-φορτώνονται στη RAM και εκτελούνται από εκεί.

Ο speech synthesizer έχει βελτιωθεί αρκετά στη χρήση του, και οι ανθρώπινες ομιλίες έχουν γίνει πιο φυσικές. Μια τελευταία σημαντική αλλαγή είναι η αντικατάσταση της AmigaBasic από μια καινούρια γλώσσα, την ARexx. Η ARexx είναι μια interpreted γλώσσα, που σημαίνει ότι κάθε γραμμή ενός ARexx προγράμματος μεταφράζεται σε τέτοια μορφή ώστε να την καταλαβαίνει η Amiga σας.

Εχει αναπτυχθεί ειδικά για την Amiga, αν και οι ρίζες της βρίσκονται σε μια παλαιά γλώσσα για IBM mainframes. Ενα μικρό resident πρόγραμμα (The ARexx Master Process) χειρίζεται ένα πανίσχυρο σετ εντολών που γράφονται σε ένα απλό ascii format. Δεν είναι τόσο γρήγορη, άλλα έχει μια μοναδική ικανότητα να επικοινωνεί με άλλα προγράμματα, και αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπορεί να τα ελέγχει. Οι περισσότερες νέες εκδόσεις προγραμμάτων, όπως word processors, animation programms κ.ά., έχουν ένα ARexx port που επιτρέπει στην ARexx, και κατ' επέκταση σε εμάς, να ελέγχουμε μερικές ή όλες τις λειτουργίες τους.

Οσα προαναφέρθηκαν είναι ένα μικρό μόνο μέρος αυτών που μπορούμε να κάνουμε με το AmigaDOS 2. Λόγω χώρου δεν είναι δυνατόν να γίνει μεγαλύτερη ανάλυση, αλλά πρέπει να πήρατε μια μικρή γεύση από το OS/2.

Workbench 2.1

Το Workbench 2.1 είναι μια software αναβάθμιση του 2.0. Τα καινούρια χαρακτηριστικά εδώ είναι η locale δυνατότητα που μας προσφέρει. Το locale μάς επιτρέπει να κάνουμε το Workbench να μιλάει ελληνικά ή οποιαδήποτε άλλη γλώσσα. Το πακέτο "Ελληνικό Workbench" που υπάρχει, κάνει χρήση αυτής της δυνατότητας και έτσι μπορούμε να εξελληνίσουμε όλες τις εφαρμογές που τρέχουν κάτω από το Workbench. Μια άλλη χρήσιμη προσθήκη είναι αυτή του commodity CrossDOS. Το CrossDOS μας επιτρέπει να διαβάσουμε δισκέτες PC. Θα μου πείτε, αφού είναι τόσο βαρετά τα PCs, τι να το κάνουμε; Συμφωνώ, αλλά μπορεί να έχουμε στη δουλειά μας PC και να θέλουμε να συνεχίσουμε ένα text file στο σπίτι, στην Amiga μας ή, ακόμα, να μεταφέρουμε animation ή graphics files από PC σε Amiga, οπότε διευκολύνονται αρκετά τα πράγματα.

AmigaDOS 3

Το Kickstart 3.0 παρουσιάστηκε στην A1200 και την A4000. Βασίζεται στο Kickstart 2 με κύρια διαφορά τις επιπλέον ρουτίνες για τα καινούρια modes γραφικών (AGA). Θα μου πείτε, τότε γιατί δεν το ονόμασαν 2.2 ή κάπως έτσι;

Το άλμα από το ECS στο AGA ήταν μεγάλο, όπως μεγάλο επίσης είναι το άλμα από τον MC68000 των A500 και A600 στον MC68020 της 1200. Ετσι και το AmigaDOS έπρεπε να δείξει αυτή τη διαφορά. Και εδώ η εισαγωγική οθόνη με το amimation είναι ίδια, και αν πατηθούν τα δύο mouse buttons όταν ανοίξουμε την A1200, εκτός από τα boot menus υπάρχουν και επιλογές για εξομοίωση με το παλαιό chipset, ώστε να έχουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη συμβατότητα με τα παλαιότερα προγράμματα.

Workbench 3.0

Και το Workbench, με τη σειρά του, έγινε 3.0. Αρχικά είχε σχεδιαστεί σαν μια bug-fixed έκδοση του 2.1 και για να εκμεταλλεύεται το AGA chipset. Τώρα το Workbench μπορεί να χειριστεί 256 χρώματα στην οθόνη. Ακόμα,

όλοι οι requesters του συστήματος είναι διαθέσιμοι κατευθείαν από το AmigaDOS.

Το CrossDOS και το locale υπάρχουν και εδώ, και έχει προστεθεί και το multiview. Το multiview σάς επιτρέπει να δείτε hypertext-Amigaguide format files, εικόνες σε διάφορα formats: IFF, GIF, JPEG, ακόμα μπορείτε να παίξετε και ηχητικά samples σε format 8SVX. Για να γίνουν όλα αυτά, χρειάζεστε και τα αντίστοιχα datatypes. Τα datatypes είναι μια καινούρια δυνατότητα του Workbench 3.0. Μόλις τρέξετε το multiview και επιλέξετε να δείτε μια εικόνα, τότε αυτόματα θα ελέγξει τι τύπος είναι η εικόνα και θα ενεργήσει ανάλογα.

Τα datatypes μπορούν να χρησιμοποιηθούν από οποιοδήποτε πρόγραμμα θέλει να τα χρησιμοποιήσει, και είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για προγράμματα γραφικών, τα οποία μπορούν να φορτώσουν και να σώσουν εικόνες διαφορετικών formats, εφόσον υπάρχουν και τα αντίστοιχα datatypes. Τέλος, στο Workbench 3.0 υπάρχουν κάποιες μικρές αισθητικές αλλαγές στην εμφάνιση των παραθύρων, και ακόμα μπορείτε να βάλετε διάφορες εικόνες background στο Workbench! Για παράδειγμα, μπορείτε ενώ δουλεύετε στο Workbench να βλέπετε στο background το σταθμό Babylon5 ή ό,τι άλλο θέλετε. Επίσης, από το Workbench 3 λείπει ο speech synthesizer. Η Amiga μας επίσημα δεν μπορεί να μιλήσει. Και λέω επίσημα γιατί αν έχετε το Workbench 2.0 μπορείτε να μεταφέρετε τα κατάλληλα files στο 3.0 και να είναι όλα εντάξει.

Workbench 3.1

Το 3.1 παρουσιάστηκε πρώτα στο CD32, και κύριο στοιχείο εδώ είναι η δυνατότητα χειρισμού των CD-ROM drives. Με την εμφάνιση των CD-ROM drives και για την A1200, έκανε την εμφάνισή του και το Workbench 3.1. Έχει όλα όσα περιγράψαμε στο WB 3.0 συν ένα CD-ROM filesystem και ένα device driver. Η εγκατάσταση και λειτουργία του CD-ROM είναι πανεύκολη και απλή, και έτσι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το CD σαν οποιοδήποτε αποθηκευτικό μέσο.

Ακόμα, το WB 3.1 υποστηρίζει και αρχεία σε CDXL format. Το CDXL format είναι ένα animation format το οποίο μπορεί να εμφανίσει μια ακολουθία από εικόνες από το CD ενώ αυτό προσπελάζεται. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να δούμε animations που είναι μεγαλύτερα από την ελεύθερη RAM που έχουμε. Και για να δούμε αυτά τα animation μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το multiview με τα κατάλληλα datatypes.

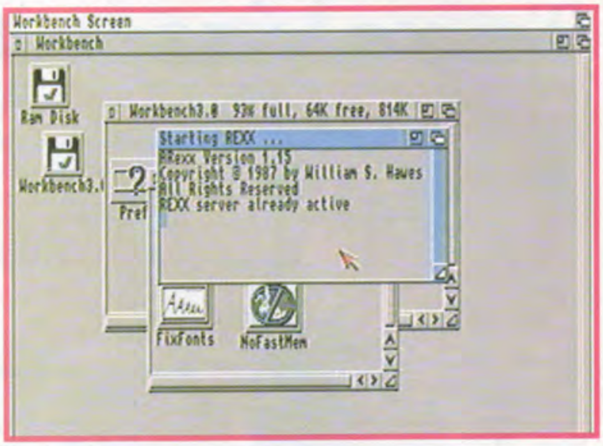
Η ώρα της κρίσης

Καταρχήν, να ξεκαθαρίσουμε κάτι: το Kickstart 2.04 και 3.0 είναι hardware αναβαθμίσεις. Δηλαδή, πρέπει να αλλάξετε το chip της ROM από τη motherboard της Amiga σας. Το Workbench 2.1 και 3.1 είναι software αναβαθμίσεις, και απλώς αντικαθιστάτε τη δισκέτα με το παλιό WB με την καινούρια, αφού έχετε το αντίστοιχο Kickstart.

Ακόμα, πρέπει να διευκρινίσω ότι με το να βάλετε τις 2.04 ή 3.0 ROMs στην παλαιά σας A500, δεν θα αποκτήσετε το ECS ή το AGA chipset. Απλώς θα έχετε αντικαταστήσει το παλαιό σας λειτουργικό με ένα πολύ καλύτερο, που θα δώσει φτερά στην 500άρα σας.

Ας πάρουμε τώρα την περίπτωση ότι έχετε μια A500 1MB με το 1.3 Kickstart. Αυτό το configuration πιστεύω ότι είναι η μεγάλη πλειοψηφία, και είναι αυτό που έχει την πιο επείγουσα ανάγκη για αναβάθμιση. Μπορείτε να διαλέξετε τις 2.04 ή τις 3.0 ROMs. Αλλά με 1 MB RAM δεν συνιστάται το 3.0 γιατί θα σας φάει περίπου 300K από τη RAM σας, οπότε θα υπάρξει πρόβλημα με την εκτέλεση πολλών εφαρμογών και παιχνιδιών. Το 2.04 είναι το καταλληλότερο γι' αυτό το συγκεκριμένο configuration. Αλλά αν έχετε περισσότερη RAM, μπορείτε άνετα να βάλετε το 3.0. Βέβαια, το Workbench 3.1 θα τρέχει πιο αργά σε σχέση με την A1200, αλλά αυτό δεν είναι τόσο μεγάλο πρόβλημα.

Χώρος Joystick



Εάν είστε κάτοχοι Amiga με το OS/2 και ειδικά με το Workbench 2.1, η απόφαση που πρέπει να πάρετε είναι δύσκολη. Αν και το Workbench 3 είχε σχεδιαστεί αρχικά σαν μια bug-fixed έκδοση του 2.1 και για να εκμεταλλεύεται το AGA chipset, δεν θα σας προσφέρει και πολλά καινούρια πράγματα. Πολλές από τις καινούριες δυνατότητες του 3.1 θα χρειαστούν να έχετε μια AGA Amiga.

Βέβαια, αν χρειάζεστε οπωσδήποτε τους CD-ROM drivers τότε...

Αν είστε κάτοχοι OS/3 και Workbench 3.0, ο μόνος λόγος για να πάτε στο WB 3.1 είναι και πάλι οι CD-ROM drivers και τίποτε άλλο.

Τελειώνοντας, αν θέλετε να δώσετε καινούριο αέρα στην 1.3 Amiga σας, κάνετέ την τουλάχιστον 2.04, αφήστε που σχεδόν όλα τα Public Domain προγράμματα και πολλές άλλες εφαρμογές θα δουλέψουν μόνο σε μηχανήματα από 2.04 και άνω. Αν μπορείτε, τοποθετήστε τις 3.0 ROMs και το Workbench 3.1. Πολλοί λένε ότι το AmigaDOS είναι ένα από τα καλύτερα λειτουργικά συστήματα στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών, και τώρα με το Workbench 3.1 θα έχετε το καλύτερο γραφικό user interface, που θα κάνει τα Windows να κοκκινίζουν από ντροπή!

Directory Opus 4

Το καλύτερο CLI Utility Amiga

AMIGA

• του Γ. Κουρκουτά

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Νιώθετε χαμένοι μέσα στο πέλαγος του Command Line Interface της Amiga σας; Η INOVATRONICS σας στέλνει τον καλύτερό της ναυαγοσώστη: Το Directory Opus 4!

Το Workbench είναι τόσο φιλικό που ακόμη και ο πιο νέος χρήστης μπορεί να μπει στον κόσμο του AmigaOS εύκολα και άνετα. Ωστόσο, υπάρχουν πολλά χρήσιμα πράγματα που μπορεί να γίνουν μόνο μέσω CLI ή SHELL. Και εκ πείρας σας πληροφορώ ότι είναι αρκετά δύσκολο να περάσετε από τα παράθυρα και τα menus στο CLI. Το CLI γίνεται πανίσχυρο εργαλείο όταν το μάθεις, αλλά στα πρώτα βήματα έτσι και κολλήσεις κάπου... δύσκολα τα πράγματα.

Η λύση σε αυτό το πρόβλημα θα ήταν ένα CLI utility που θα χρησιμοποιεί φιλικό user interface και οι περισσότερες εντολές του CLI θα εκτελούνται μέσω mouse και menus. Φυσικά, αυτό δεν είναι άλλο από το Dopus4!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Το Dopus4 περιλαμβάνει όλες τις εντολές που θα περιμένατε από ένα CLI interface πρόγραμμα (copy, delete, move κ.λπ.) συν το ότι σας επιτρέπει να δείτε IFF εικόνες μέχρι 256 χρώματα και HAM8 εικόνες, fonts, να ακούσετε 8SVX ηχητικά samples και να διαβάσετε ASCII αρχεία.

Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, η οθόνη σας θα χωριστεί σε δύο μεγάλα παράθυρα που μπορούν να αλλάξουν μέγεθος εύκολα. Στο κάτω μέρος της οθόνης θα δείτε αρκετά χρωματιστά buttons με πολλές εντολές του CLI. Τα δύο αυτά παράθυρα χρησιμοποιούνται για να δείχνουν τα περιεχόμενα της δισκέτας ή του σκληρού δίσκου. Τα directories εμφανίζονται με διαφορετικό χρώμα, έτσι ώστε να ξεχωρίζουν εύκολα. Μπορείτε να δείτε τα περιεχόμενα του directory που θέλετε με ένα απλό click πάνω του και, γενικά, με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να εκτελέσετε σχεδόν όλες τις εντολές του Dopus4.

Αν χρειάζεστε κάποια εντολή που δεν υπάρχει στα buttons ή τα menus, τότε μπορείτε να διαλέξετε από τις built-in εντολές



που παρέχονται και να την κάνετε assign σε ένα από τα κενά buttons. Ακόμη, μπορείτε να ενώσετε πολλές εντολές μαζί και να ορίσετε να εκτελούνται όλες μαζί με το πάτημα ενός μόνο button! (Αναλυτικά θα αναφερθούμε στο configure.)

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μία μπάρα με πολλά πληροφοριακά στοιχεία όπως free memory, time, date, cpu usage και μερικά μικρά buttons που εκτελούν μερικές βασικές εντολές όπως help, quit, info κ.ά.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ

Ανάλογα με τα drives ή το σκληρό δίσκο που έχετε, θα εμφανιστούν τα ανάλογα buttons κάτω αριστερά (df0: df1: dh0: RAM:). Μόλις βάλετε μία δισκέτα στο drive και κάνετε click στο ανάλογο button θα δείτε τα περιεχόμενά της.

Στο επάνω μέρος του παραθύρου θα εμφανιστούν το όνομα και ο αριθμός των ελεύθερων k της δισκέτας, και θα γίνει πορτοκαλί. Αυτό σημαίνει ότι το παράθυρο αυτό είναι ενεργό και ότι όλες οι εντολές εκτελούνται στο drive που έχετε διαλέξει.

Αν στο άλλο παράθυρο επιλέξετε να δείτε τα περιεχόμενα μιας άλλης δισκέτας, δεν θα μπορείτε να εκτελέσετε κάποια εντολή σε αυτήν, εάν δεν κάνετε προηγουμένως click στο παράθυρό της για να το ενεργοποιήσετε. Μόλις διαλέξετε κάτι από τα περιεχόμενα της δισκέτας, τότε αυτό θα γίνει μπλε για να μπορείτε να βλέπετε τις επιλογές σας.

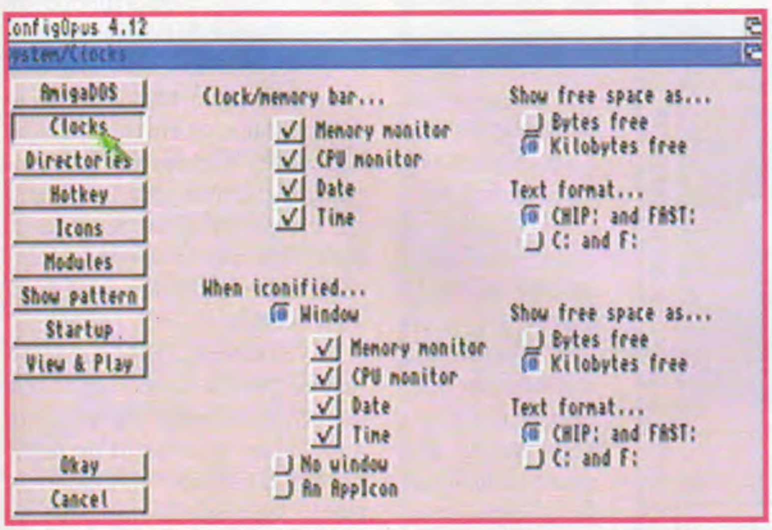
Ας δούμε τώρα μία-μία τις εντολές που βρίσκονται στη διάθεσή σας. Το κάτω μέρος της οθόνης χωρίζεται σε 8 στήλες.

Η πρώτη από αριστερά έχει γκρι χρώμα και περιέχει τα buttons με τα drives και μερικά βασικά directories όπως C, CLIPS και DEVS.

Η δεύτερη έχει χρώμα μπλε και περιέχει All (διαλέγουμε όλα τα περιεχόμενα που εμφανίζονται εκείνη τη στιγμή στο ενεργό παράθυρο), None (το αντίθετο με την προηγούμενη), Parent (εμφανίζεται το parent directory της δισκέτας) και Root (εμφανίζεται το root directory).

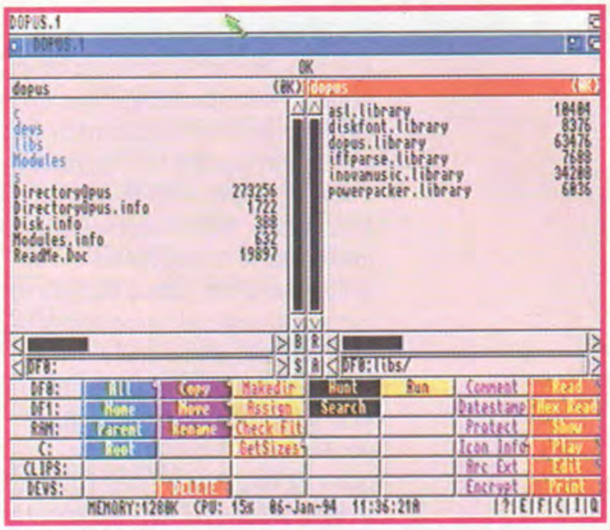
Η τρίτη στήλη έχει χρώμα μοβ και περιέχει Copy (αντιγράφετε αρχεία), Dirs - Move (κάνετε move ένα αρχείο/dir από ένα μέρος στο άλλο, δηλαδή πρώτα copy και μετά delete) και Rename (αλλάζετε το όνομα ενός αρχείου/dir). Με κόκκινο υπάρχει και το delete για διαγραφή αρχείων ή directories.

Η τέταρτη στήλη έχει χρώμα κίτρινο και περιέχει Makedir (δημιουργείται ένα νέο directory), Assign (κάνετε assign ένα αρχείο κάπου), Check fit και Check sizes



Στο Configuration sub-menu clocks μπορούμε να επιλέξουμε τις πληροφορίες που θα εμφανίζονται στη main screen (time, date, free memory).

Joystick χωρίς



Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, θα εμφανιστούν τα δύο παράθυρα και τα buttons με τις εντολές.

(αυτές οι δύο εντολές είναι πολύ χρήσιμες όταν θέλετε να πάρετε το μέγεθος ενός αρχείου ή ενός directory -check size- ή όταν θέλετε να δείτε αν τα αρχεία που έχετε επιλέξει για αντιγραφή χωράνε στη δισκέτα προορισμού).

Η πέμπτη στήλη έχει χρώμα μαύρο και περιέχει τις εντολές Hunt και Search (με αυτές μπορείτε να ψάξετε για οποιοδήποτε string, αρχείο, directory κ.λπ.).

Η έκτη στήλη περιέχει την εντολή Run. Από εδώ μπορείτε να τρέξετε οποιοδήποτε πρόγραμμα. Μόλις διαλέξετε κάποιο αρχείο και δώσετε Run θα εμφανιστεί ένα shell, το οποίο θα σας δείχνει το εκτελέσιμο πρόγραμμα.

Η έβδομη στήλη περιέχει τις εντολές Comment (σχετικά με τις πληροφορίες ενός αρχείου, προσθέτοντας κάποιο string περιγραφής του αρχείου), Datestamp (αλλάζετε την ημερομηνία δημιουργίας του αρχείου), Protect (κάνετε το αρχείο protect ή όχι από delete, read κ.λπ.), Icon info (βλέπετε και αλλάζετε τις πληροφορίες του icon του αρχείου) και Encrypt (κωδικοποιήστε τα αρχεία κειμένου ώστε να μην μπορεί κά-

ΧΩΡΙΣ Joystick

ποιος άλλος να τα διαβάσει). Τέλος, η όγδοη στήλη περιέχει τις εντολές Read (διαβάζετε ένα text αρχείο), Hex Read (βλέπετε τη δεκαεξαδική μορφή του αρχείου), Show (εμφανίζονται iff εικόνες), Play (παίζει 8SVX samples), Edit (αλλάζετε τα περιεχόμενα text αρχείων) και Print (μόλις διαλέξετε εκτύπωση αρχείου, εμφανίζεται ένα αναλυτικό print menu).

Εκτός των buttons με τις εντολές, υπάρχουν αρκετές ακόμη εντολές στα δύο menus του Dopus4. Ετσι, πατώντας το δεξί mouse button μπορείτε να κάνετε το Dopus4 iconify, να έχετε online βοήθεια και να εκτελέσετε τα εξωτερικά modules του Dopus4: Diskcopy, Format, Install, Disk Info, Relabel, PrintDir. Επιπλέον, μπορείτε να αποσυμπιέσετε ένα αρχείο LHA, ARC, ZOO, αρκεί να έχετε τα αντίστοιχα files στο C σας.

CONFIGURATION

Περνάμε τώρα στην κρυφή δύναμη του Directory Opus 4: τις τεράστιες δυνατότητες configuration. Ειδικά στην έκδοση 4.12, μπορείτε να κάνετε τα πάντα να δουλεύουν όπως εσείς θέλετε.

Από το πρώτο menu διαλέξτε την εντολή Configure. Αμέσως, θα φύγετε από το κανονικό πρόγραμμα και θα μπείτε στο configuration program του Dopus4. Θα δείτε στο αριστερό μέρος της οθόνης σας 8 buttons που περιέχουν άλλα sub-menus για διάφορες εργασίες. Το Buttons θα σας εμφανίσει όλα τα buttons με τις εντολές που βλέπετε στην αρχική οθόνη και μπορείτε να τους αλλάξετε θέση και χρώμα, καθώς και να αφαιρέσετε ή να προσθέσετε καινούρια.

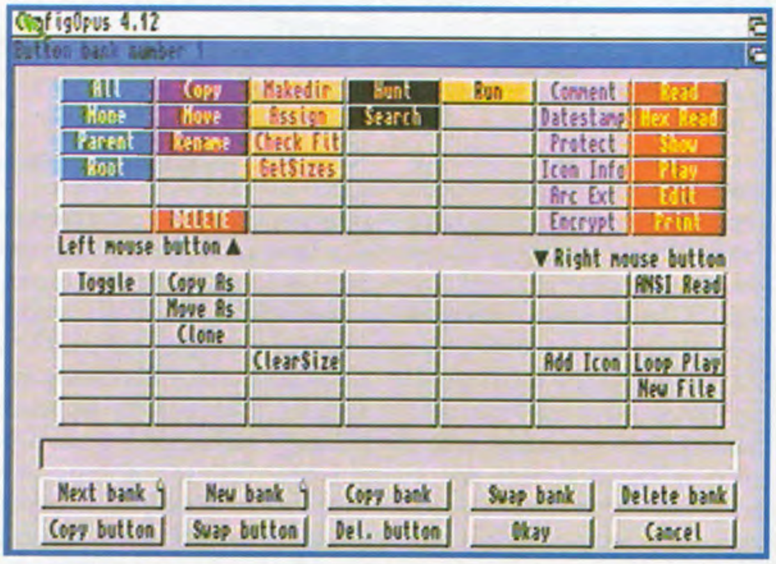
Το Drives περιέχει τα drives και τα directories που εμφανίζονται στην πρώτη στήλη του Dopus, τα οποία μπορούμε επίσης να αλλάξουμε.

Το Filetype μας επιτρέπει να προσθέσουμε και άλλους τύπους συμπιεσμένων αρχείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Το Menus παρέχει τη δυνατότητα αλλαγής της μορφής των δύο menus και της προσθήκης -εάν θέλουμε- τριών ακόμη!

Το Operation θα μας βγάλει σε ένα άλλο sub-menu για να διαλέξουμε το format και τις παραμέτρους των εντολών Copy, Date, Format, Delete, Error Check, List Format και Update.

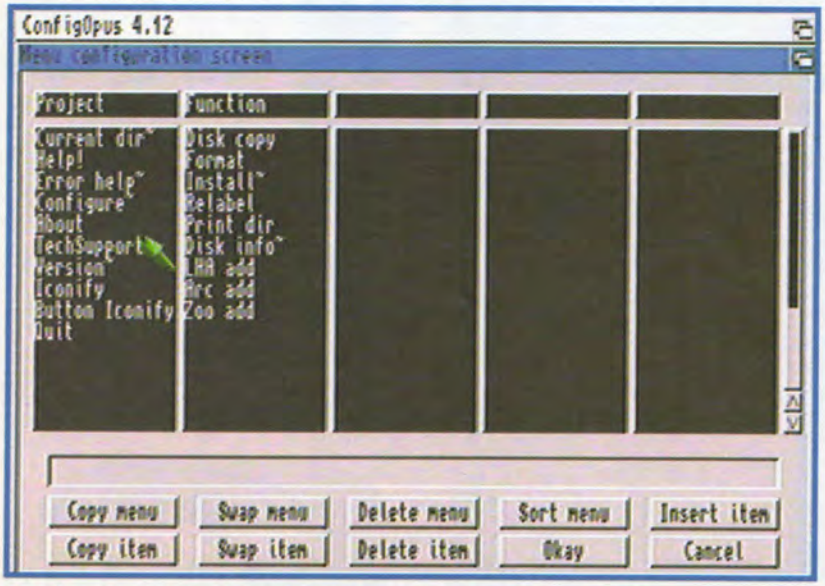
Το Screen μας επιτρέπει να αλλάξουμε τα screen settings του Dopus4.



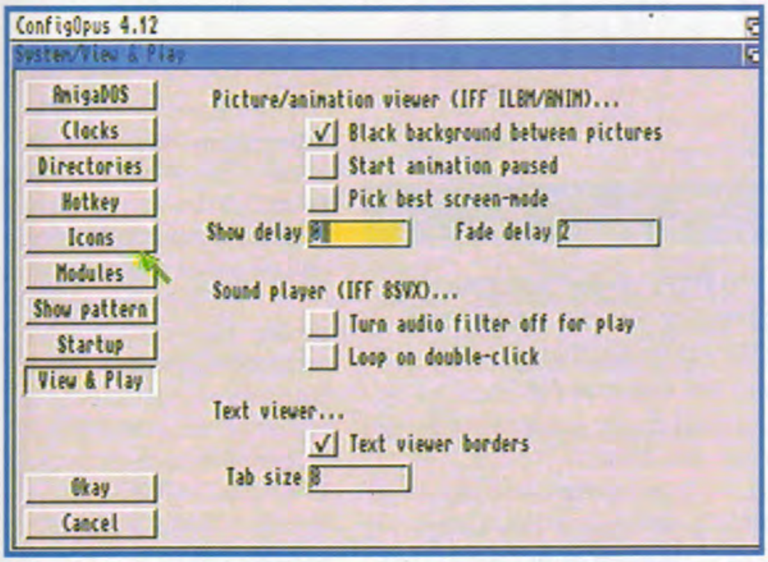
Εδώ βρισκόμαστε στο menu buttons όπου μπορούμε να αλλάξουμε τα buttons ή να προσθέσουμε καινούρια.

Το System θα μας οδηγήσει και αυτό σε ένα sub-menu με τις επιλογές Amiga DOS (από εδώ μπορούμε να αλλάξουμε τα settings των applications που τρέχουμε μέσω Dopus4), Clocks (μπορούμε να επιλέξουμε τι θα εμφανίζεται στην κάτω μπάρα: time, memory, cpu usage, date), Modules (από εδώ μπορούμε να επιλέξουμε ποια εξωτερικά modules θα χρησιμοποιηθούν: format, diskcopy κ.λπ.) και View&Play (όπως θα καταλάβατε, από εδώ μπορούμε να αλλάξουμε τις παραμέτρους των View και Play).

Σε Workbench 2 και άνω, το directory Opus 4 μπορεί να τρέξει και σαν commodity, μια πολύ καλή λύση σε συστήματα με σκληρό δίσκο και αρκετή ελεύθερη RAM. Οπως σε όλα τα commodities, μπορείτε να κάνετε assign το Dopus4 σε ένα hotkey, ώστε



Στο Menus μπορείτε πάλι να τροποποιήσετε τα menus του Dopus4.



Στο sub-menu play & view αλλάζετε τα settings για την εμφάνιση εικόνων και το παίξιμο των ηχητικών samples.

να μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτό από οποιοδήποτε πρόγραμμα. Ετσι, όποτε χρειαστείτε το Dopus4 -και μόλις πατήσετε π.χ. το left Amiga και M- έχετε άμεση πρόσβαση στο πρόγραμμα!

Τέλος, σε μερικά configuration menus όπως το Filetype θα διαπιστώσετε ότι στο call function υπάρχει μία μικρή script-style γλώσσα που είναι built-in. Εδώ βρίσκεται το μυστικό όπλο του Dopus4! Από εδώ μπορείτε να πείτε στο Dopus4 τι να κάνει για να γίνει decompress ένα lha αρχείο με τη βοήθεια ενός script, το οποίο μπορείτε να κάνετε assign σε ένα button. Είναι μάλιστα πολύ εύκολη στη χρήση της, καθώς με μερικά click πάνω στις παραμέτρους όλα γίνονται πολύ απλά και πάνω απ' όλα όπως εσείς θέλετε.

ΣΥΓΚΡΙΣΗ

Εκτός από το Dopus4 υπάρχουν και μερικά άλλα CLI utilities που είτε είναι commercial είτε PD προγράμματα και των οποίων η θέση είναι εξαιρετικά δύσκολη όταν έρθει η ώρα της άμεσης σύγκρισής τους με το Dopus4: SID 2 και το ClickDOS, δύο public domain προγράμματα, και το DirWork2.

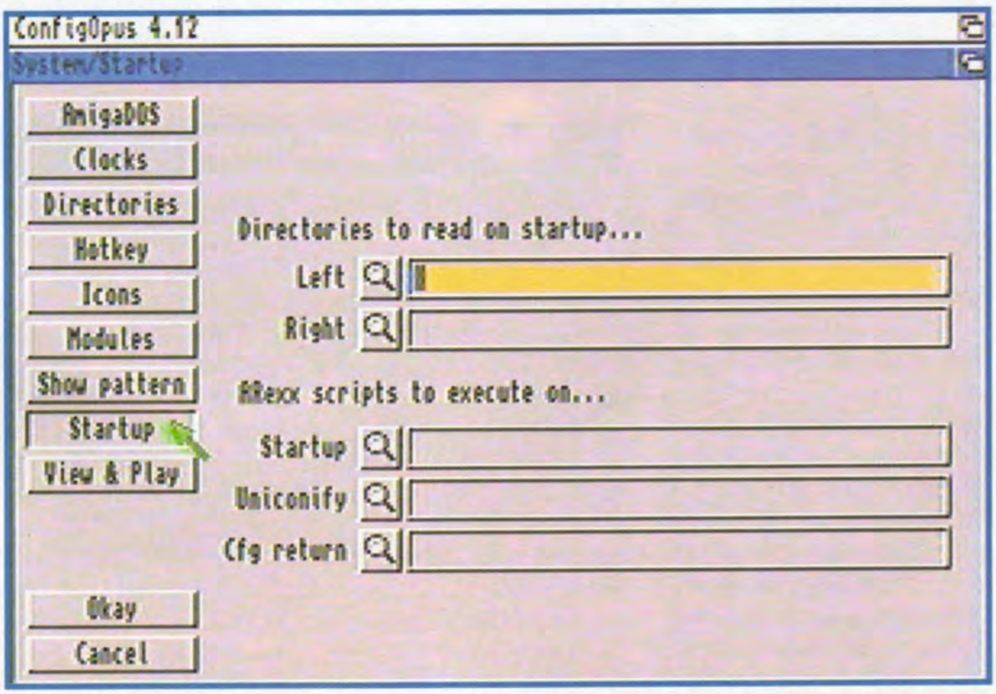
Ας σταθούμε λίγο στο DirWork2. Τόσο αυτό όσο και το Dopus4 χωρίζονται σε δύο παράθυρα, μεταξύ των οποίων υπάρχουν αρκετές εντολές. Τα καινούρια στοιχεία του DirWork2 είναι: η δυνατότητα προσθήκης δικών σας προγραμμάτων στο workbench menu bar καθώς και άλλων applications icons που θα είναι εκτός Workbench και θα περιμένουν να τοποθετήσετε αρχεία σε αυτά. Επίσης, η δυνατότητα να δείτε μία αναφορά σχετικά με όλο το hardware που έχετε και ακόμα ένα snoopDos utility που σας δείχνει όλα όσα γίνονται στο λειτουργικό σύστημα. Επιπλέον, διαθέτει και ένα βασικό virus checker. Είναι περισσότερο configurable από ό,τι το Dopus4. Κάθε configuration module είναι σαν να είναι αυτόνομο πρόγραμμα, αλλά αυτό έχει και το τίμημά του: είναι αρκετά πολύπλοκο και δύσκολο να το εκμεταλλευτείς. Ο χρήστης πρέπει να έχει αρκετές γνώσεις σχετικά με το AmigaOS.

Το Dopus4 είναι πιο σταθερό και πιο εύκολο στη χρήση του ειδικά για τους νέους χρήστες.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Directory Opus 4 είναι ένα εξαιρετικό utility, γρήγορο, πολύ δυνατό και φιλικό, και είναι δυνατόν να το ειδικεύσετε σε μεγάλο βαθμό.

Ουσιαστικά μειονεκτήματα δεν έχει. Μόλις δε εξοικειωθείτε μαζί του δεν υπάρχει περίπτωση να το αλλάξετε. Ολοι εσείς που θέλετε να ανακαλύψετε τα μυστικά του AmigaOS, τώρα έχετε το μέσο!



Στο start-up μπορείτε να ορίσετε ποια directories ή Arexx scripts θα εκτελούνται στο Start-up του Dopus4.

AMOS BASIC

Από αυτό το τεύχος του PIXEL εγκαινιάζεται μια νέα στήλη που θα ασχολείται με τον προγραμματισμό σε AMOS BASIC και θα ενδιαφέρει την πλειοψηφία των χρηστών AMIGA.

Του Ν. Ελευθριανού

Οπως είναι γνωστό, η AMOS είναι ο απόγονος της STOS BASIC, η οποία είχε εμφανιστεί στον ATARI ST πριν από λίγα χρόνια. Εχοντας όμως υποστεί αρκετές βελτιώσεις και τροποποιήσεις, η AMOS BASIC εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του hardware της AMIGA σε τέτοιο βαθμό, ώστε αποκτά το προβάδισμα έναντι αρκετών άλλων γλωσσών BASIC. Δεν είναι όμως μόνον αυτό το γεγονός που την καθιστά ξεχωριστή. Πέραν του ότι η AMOS διαθέτει μια εξαιρετική γλώσσα προγραμματισμού -την AMAL- για την κίνηση των sprites και το animation, έχει επιπλέον ένα αρκετά πλούσιο ρεπερτόριο από εντολές, χαρακτηριστικό που την καθιστά ικανή όχι μόνο για τη δημιουργία παιχνιδιών αλλά και για την κατασκευή σοβαρών εφαρμογών (π.χ. διαχείρισης αρχείων, σχεδιαστικών προγραμμάτων, μαθηματικών εφαρμογών κ.ά.).

Μέσω λοιπόν αυτής της στήλης θα αναπτύξουμε τα χαρακτηριστικά της γλώσσας και θα εμβαθύνουμε στα μυστικά της, είτε με την επεξήγηση και ανάπτυξη μέσω προγραμμάτων των διάφορων εντολών της είτε με τη δημιουργία πρωτότυπων (αλλά και συνάμα πρότυπων) υποπρογραμμάτων. Ομαλό scrolling, διαχείριση των MENUS, Screen effects, προγραμματισμός του COPPER για την παρουσίαση εκατοντάδων χρωμάτων στην οθόνη, ανίχνευση λαθών, αλληλεπίδραση μεταξύ BOBS και SPRITES καθώς και προγραμματισμός με AMAL, κωδικοποίηση-αποκωδικοποίηση αρχείων, διαχείριση των FONTS είναι μερικά από τα θέματα που θα παρουσιάσουμε μέσω αυτής της στήλης. Επίσης, μέσω είτε αυτής της στήλης είτε της αλληλογραφίας, θα δίνουμε απαντήσεις σε απορίες σας και θα αναφερόμαστε σε καθετί νέο σχετικά με την AMOS.

SCROLLING

Το scrolling είναι ένα από τα βασικά στοιχεία που προσδίδουν μεγάλο ποσοστό ρεαλιστικότητας στα παιχνίδια αλλά και ποιοτικής εμφάνισης στις εφαρμογές. Υπάρχουν δύο τρόποι scrolling στην Amiga: το hardware scrolling και το software scrolling.

HARDWARE SCROLLING

Οπως υποδηλώνει και η λέξη, το scrolling αυτό επιτυγχάνεται με τη χρησιμοποίηση του hardware και συγκεκριμένα ενός από τους καταχωρητές γραφικών που διαθέτει η Amiga. Η ιδέα και ο τρόπος επίτευξης είναι απλή. Ας δούμε το πρόγραμμα 1.

Αρχικά ανοίγουμε μια πολύ μεγάλη οθόνη (π.χ. 960x200), το μέγεθος της οποίας είναι μεγαλύτερο από την ορατή περιοχή του μόνιτορ. Χρησιμοποιώντας τώρα την εντολή SCREEN OFFSET αλλάζουμε την οριζόντια θέση του κομματιού της μεγάλης οθόνης που απεικονίζεται στο μόνιτορ, δίνοντας έτσι την ψευδαίσθηση του scrolling.

Επισημαίνουμε ότι το μέγεθος της μεγάλης οθόνης θα πρέπει να είναι τουλάχιστον διπλάσιο του μεγέθους της ορατής περιοχής της οθόνης, όπως αυτή καθορίζεται από την εντολή SCREEN DISPLAY, προκειμένου να υπάρχει μια συνέχεια στην εικόνα μας. Η συνέχεια αυτή επιτυγχάνεται με την αντιγραφή, μέσω της SCREEN COPY, του πρώτου κομματιού της μεγάλης οθόνης στο τέλος της. Στο παράδειγμά μας, καθορίζουμε με την SCREEN DISPLAY την ορατή περιοχή ως 320x200. Η μεγάλη οθόνη πρέπει αναγκαστικά να έχει οριζόντια ανάλυση τουλάχιστον δύο φορές το 320, δηλαδή 640x200. Υστερα αντιγράφουμε το πρώτο κομμάτι 320x200 της μεγάλης οθόνης στο τέλος της. Για να έχουμε τώρα ομαλό scrolling από τα δεξιά στα αριστερά αλλάζουμε την τιμή της δεύτερης παραμέτρου της εντολής SCREEN OFFSET από το μηδέν έως την τιμή:

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟ ΜΗΚΟΣ - ΟΡΑΤΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟ ΜΗΚΟΣ - PIXELS ΜΕΤΑΚΙΝΟΥΜΕΝΑ

Στο πρώτο πρόγραμμα που εξετάζουμε, το συνολικό μήκος είναι 960 pixels, ενώ το ορατό 320. Αρα, η SCREEN OFFSET θα πρέπει να λάβει τιμές από μηδέν έως 960-320-4 = 636 (στο παράδειγμα η οθόνη μετακινείται 4 pixels κάθε φορά).

Τώρα λοιπόν αντιλαμβανόμαστε με ποιον τρόπο οι προγραμματιστές του παιχνιδιού ZOOL επιτυγχάνουν την τόσο ομαλή κίνηση της οθόνης που εμφανίζεται, ενώ το παιχνίδι φορτώνει δεδομένα μεταξύ δύο διαδοχικών levels του ZOOL.

Πώς μπορούμε όμως να χρησιμοποιήσουμε αυτή την τεχνική μέσα στα παιχνίδια μας; Η απάντηση είναι ότι δεν χρειαζόμαστε κάποιες ιδιαίτερες συνθήκες, αφού η μέθοδος του hardware scrolling είναι η πιο απλή και η πιο γρήγορη προς χρήση.

Ας δούμε ως παράδειγμα το πρόγραμμα 2.

Ανοίγουμε πάλι μια μεγάλη οθόνη και ακολουθούμε την ίδια διαδικασία, μόνο που τώρα στην ορατή περιοχή της οθόνης απεικονίζουμε ένα sprite (αργή σφαίρα) και ένα bob (γρήγορη σφαίρα).

Οπως φαίνεται στη λίστα του προγράμματος, όλος ο βρόχος του προγράμματος (WHILE.. .WEND) επικεντρώνεται στην απεικόνιση του sprite και του

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 1

```
Rem——————————-
Rem PROGRAM 1
Rem——————————-
Screen Open 0,960,200,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
Screen Display 0,140,50,320,200
For N=1 To 200

Ink Rnd(6)+1
  X=Rnd(608)
  Y=Rnd(168)
  XSIZE=Rnd(31)+1
  YSIZE=Rnd(31)+ 1
Bar X,Y To X+XSIZE,Y+YSIZE
Next
Screen Copy 0,0,0,320,200 To 0,640,0
POSITION=0
Rem (press any key or mouse key to end)
While Inkey$="" and Mouse Key=0

Add POSITION,4,0 To 636
Screen Offset 0,POSITION,0
  Wait Vbl
  Wend
```

AMOS BASIC

bob και στην αλλαγή του ορατού μέρους της οθόνης. Από αυτό συμπεραίνουμε ότι είναι η πιο απλή μέθοδος αφού, πέραν κάποιων συνθηκών ελέγχου της κίνησης των sprites ή των bobs, δεν απαιτούνται άλλες μεταβολές ή άλλοι έλεγχοι. ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΜΩΣ!

Με το παράδειγμα αυτό φαίνονται κάποιες διαφορές μεταξύ των sprites και των bobs. Ενώ η κίνηση του sprite είναι ελεύθερη και ανεξάρτητη του ορατού μέρους της οθόνης που απεικονίζεται ανά πάσα στιγμή, η κίνηση του bob εξαρτάται άμεσα από το γεγονός αυτό, διότι τα bobs είναι αναπόσπαστα μέρη της οθόνης στην οποία απεικονίζονται και άρα οι συντεταγμένες απεικόνισής τους αντιπροσωπεύουν συντεταγμένες της οθόνης. Πιο απλά, εάν με την SCREEN OFFSET εμείς απεικονίζουμε το τελικό κομμάτι της οθόνης και το bob έχει συντεταγμένες στο αρχικό κομμάτι, τότε απλώς δε θα το βλέπουμε. Για να παρακάμψουμε αυτό το εμπόδιο, κάνουμε το εξής: στις συντεταγμένες του bob προσθέτουμε, όπως βλέπουμε και από το παράδειγμα, τις δύο τελευταίες παραμέτρους της SCREEN OFFSET και έτσι το bob θα βρίσκεται πάντα στα όρια της ορατής περιοχής της οθόνης μας.

Το sprite, αντίθετα, κινείται ανεξάρτητα από την οθόνη που βλέπουμε, εμείς όμως φροντίζουμε η κίνησή του να συμπίπτει με τα όρια της οθόνης. Περισσότερα για τα sprites και τα bobs θα αναφερθούν σε μελλοντικό άρθρο.

Συνοψίζοντας, η μέθοδος του hardware scrolling είναι η πιο εύκολη και πιο γρήγορη, εν συγκρίσει με το software scrolling, μειονεκτεί όμως στο ότι είναι "ανακυκλώσιμη" (δηλαδή το background επαναλαμβάνεται συνεχώς), ενώ επιπλέον είναι σχεδόν αδύνατη η επίτευξη parallax scrolling στο AMOS μέσω αυτής της μεθόδου. Στο επόμενο άρθρο μας θα αναφερθούμε στο software scrolling και στους τρόπους με τους οποίους θα μπορούν τα παιχνίδια μας να προσεγγίζουν την ομαλότητα παιχνιδιών γραμμένων σε ASSEMBLY!

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

SCREEN OPEN N, X, Y, C, Mode: Ανοίγει μια οθόνη μήκους X και ύψους Y (σε pixels) και με C αριθμό χρωμάτων.Η AMOS θα αναφέρεται στην οθόνη αυτή με τον αριθμό N. Το Mode καθορίζει αν η οθόνη θα είναι χαμηλής (οπότε γράφουμε Lowres) ή υψηλής (Hires) ανάλυσης.

SCREEN DISPLAY N, X, Y, Width, Height: Τοποθετεί την οθόνη N στις συντεταγμένες X, Y στο μόνιτορ και επιπλέον καθορίζει το μήκος (Width) και το ύψος (Height) της οθόνης που θα είναι ορατό.

SCREEN OFFSET N, X, Y: Καθορίζει ποιο θα είναι το ορατό επάνω αριστερό pixel της οθόνης N. Η αλλαγή των X ή/και Y έχει ως αποτέλεσμα την αλλαγή του κομματιού της οθόνης που είναι ορατό, δίνοντας έτσι την ψευδαίσθηση της ομαλής μετακίνησης.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 2

```
Rem-----------
Rem PROGRAM 2
Rem-----------
Screen Open 0,960,200,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
Screen Display 0,140,50,320,200
Ink 4
Circle 7,7,7
Paint 7,7
Get Bob 1,0,0 To 16,16
Hot Spot 1,$11
Cls 0
Ink 13
Bar 0,0 To 640,15 0
Ink 1
For X=0 To 4

Polygon X*160,150 To X*160+80,
50 To(X+1)*160,150
Next
Bar 0,150 To 640,180
For X=0 To 32

Ink 10

Bar X*20,170 To X*20+5,200

Ink 5

Polygon X*20-5,170 To X*20+3,130
To X*20+10,170
Next X
Screen Copy 0,0,0,320,200 To 0,640,0
Double Buffer
POSITION=0
Rem (press any key or mouse key to end)

X1POS=100
Y1POS=100
X1INC=2
Y1INC=5
X2POS=300
Y2POS=180
X2INC=1
Y2INC=1
While Inkey$="" and Mouse Key=0

' check if our spheres reach the
' bounders of our visible screen

X1POS=X1POS+X1INC

Y1POS=Y1POS+Y1INC

If X1POS>310 or X1POS<10

X1INC=-X1INC

End If

If Y1POS>190 or Y1POS<10

Y1INC=-Y1INC

End If

X2POS=X2POS+X2INC

Y2POS=Y2POS+Y2INC
If X2POS>438 or X2POS<138
X2INC=-X2 INC

End If

If Y2POS>240 or Y2POS<60

Y2INC=-Y2INC

End If

' this is the main display program

Add POSITION,2,0 To 638

Screen Offset 0,POSITION,0

Bob 1,X1POS+POSITION,Y1POS,1
Sprite 2,X2POS,Y2POS,1
Wait Vbl
Wend
```

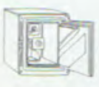
Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια και πολλά utilities προγράμματα που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Ολα τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στα CD-ROMs και τη διάσκεψη amiga.world της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• του Γ. Κουρκουτά

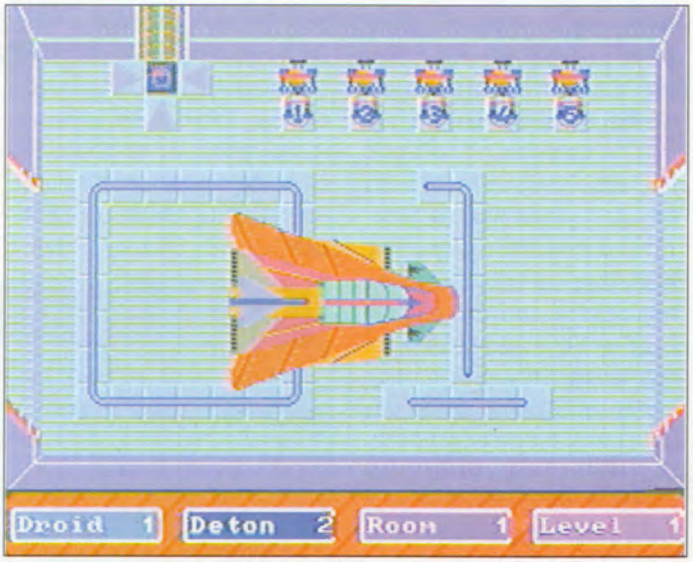
Android Arena Demo

(Amiga)



Το παιχνίδι αυτό είναι σχετικά απλό. Εχετε στη διάθεσή σας ένα android και πρέπει να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά, ενώ προσπαθείτε να ενεργοποιήσετε τους πυροκροτητές που υπάρχουν στο πάτωμα. Εσείς έχετε στη διάθεσή σας ένα όπλο με μικρή ακτίνα δράσης.

Μερικοί εχθροί είναι άτρωτοι, άλλοι μπορούν να καταστραφούν μόνον όταν κινούνται, ενώ ορισμένοι θέλουν τρία χτυπήματα. Οπως συμβαίνει συνήθως, όσο προχωράτε τόσο δυσκολεύουν τα πράγματα. Τα γραφικά και ο ήχος είναι μέτρια. Ολο το παιχνίδι έχει γραφτεί σε AMOS και σε αυτή την έκδοση έχει μόνο μερικά επίπεδα. Τρέχει σε Kickstart 1.2 και άνω, ενώ χρειάζεται 1 MB RAM. Για να αποκτήσετε την πλήρη έκδοση πρέπει να στείλετε ένα μικρό χρηματικό ποσό στο συγγραφέα του, καθώς ανήκει στην κατηγορία shareware.

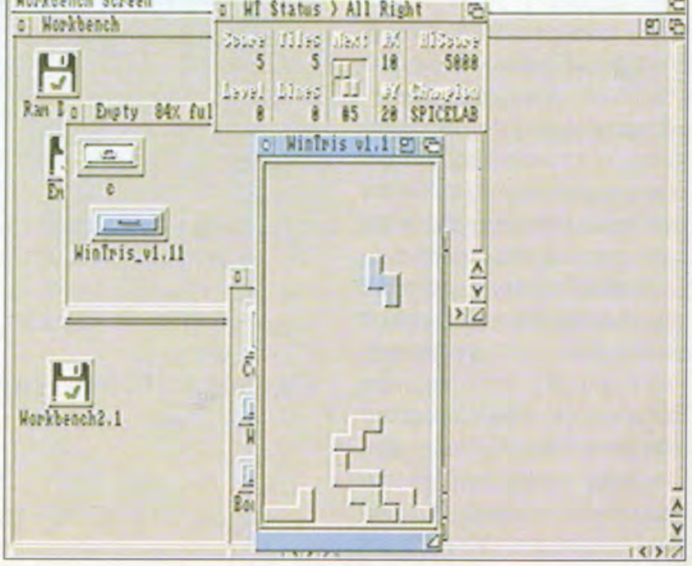


WinTris v1.11 *

(Amiga)



Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος, πρόκειται για ένα tetris game. Η ιδιαιτερότητά του έγκειται στο ότι τρέχει στο Workbench. Μόλις κάνετε double click στο εικονίδιό του, θα εμφανιστούν δύο παράθυρα. Το επάνω έχει τα σκορ και σας δείχνει τι σχήμα θα ακολουθήσει. Το κάτω παράθυρο είναι αυτό όπου τοποθετούνται τα "τουβλάκια". Είναι multitasking, που σημαίνει ότι μπορείτε να παίζετε tetris ενώ κάνετε backup ή packing. Εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του Kickstart 2.04+ και έχει τρισδιάστατη εμφάνιση. Επιπλέον, μπορείτε να σώζετε τα σκορ. Το configuration του είναι αρκετά αναλυτικό. Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος των παραθύρων, να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας με το οποίο θα ξεκινήσετε, μέχρι και να έχετε on-line help! Αν και έχει σχεδιαστεί για interlaced mode, τρέχει κανονικά και στις απλές αναλύσεις. Μπορείτε ακόμα να αλλάξετε το task prioriry και άλλα πολλά. Παίζεται με τα cursor keys ή με το αριθμητικό πληκτρολόγιο για καλύτερο έλεγχο. Τρέχει σε Kickstart 2.04 και άνω. Είναι το καλύτερο Workbench tetris που υπάρχει αυτή τη στιγμή και ανήκει στην κατηγορία public domain.



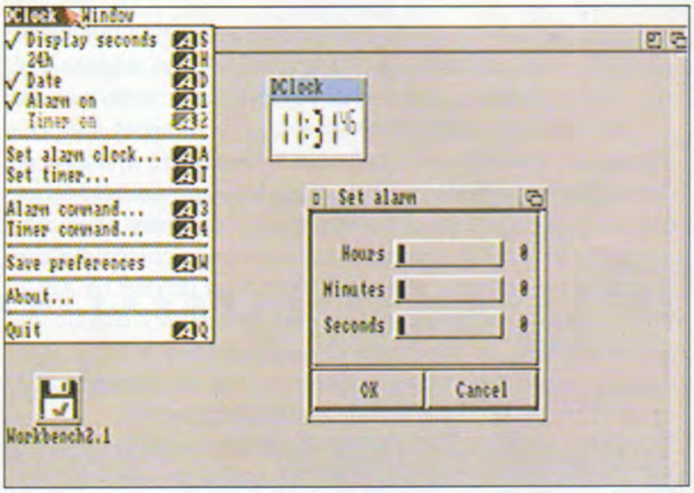
Public Domain

DClock v1.5 *

(Amiga)

Αν δεν σας αρέσει το ρολόι του Workbench σας, τότε μπορείτε να το αλλάξετε με το DClock. Είναι ένα ψηφιακό ρολόι με μεγάλους αριθμούς. Ανοίγει το δικό του παράθυρο και μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε στην οθόνη του Workbench.

Ολος ο χειρισμός του γίνεται με το mouse μέσω μενού, που σημαίνει ότι δεν έχετε να πληκτρολογήσετε τίποτα. Εχει ημερομηνία και τα χρώματα των background και foreground μπορούν να αλλάξουν. Διαθέτει το δικό του preferences file που σώζεται στη δισκέτα. Ετσι, κάθε φορά που το φορτώνετε έχει το configuration που θέλετε. Η πλάκα είναι ότι έχει και ARexx port! Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να το ελέγξετε μέσω της ARexx. Απαιτεί και αυτό Kickstart 2.04 και άνω και είναι freeware. Είναι το καλύτερο Workbench ρολόι που μπορείτε να χαρίσετε στην Amiga σας.

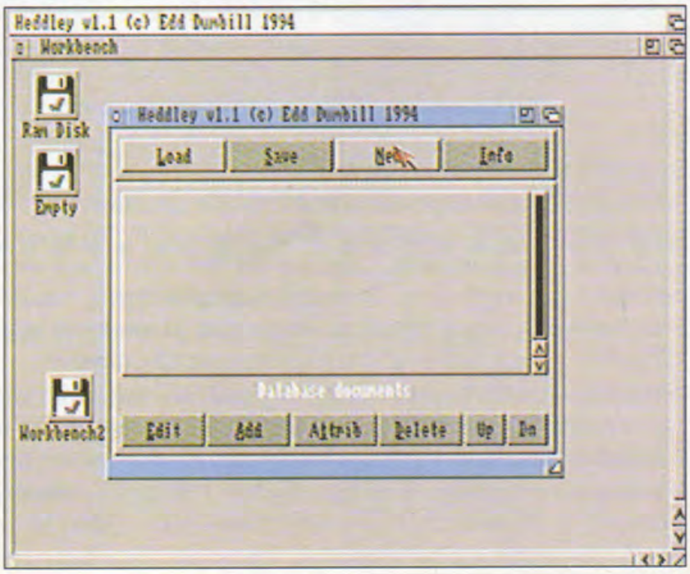


Heddley v1.18 *

(Amiga)

Ο Heddley είναι ένας Amiga Guide database editor. Οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε έρθει σε επαφή με Amiga-guide αρχεία και θα έχετε διαπιστώσει πόσο εύχρηστα και απλά στη χρήση τους είναι. Δυστυχώς, δεν συμβαίνει το ίδιο και με τη δημιουργία τους. Ο Heddley αναλαμβάνει τη δύσκολη αποστολή της σύνδεσης των θεμάτων της database. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να έχετε γράψει τα κείμενα που θα συμπεριλάβετε στο Amiga-guide file με έναν text editor. Μόλις τρέξετε το πρόγραμμα, θα εμφανιστεί ένας requester με πολλά gadgets. Τα επάνω περιλαμβάνουν τα load, save, new και info, ενώ τα κάτω χρησιμεύουν για ήδη κατασκευασμένα database κείμενα και περιλαμβάνουν edit, add, atrrib, delete, up/down. Μόλις διαλέξετε ένα κείμενο, θα εμφανιστεί ένα μεγάλο παράθυρο με το κείμενο αυτό. Από τα μενού μπορείτε απλά να δημιουργήσετε buttons πάνω στο κείμενο που θα οδηγούν σε άλλα κείμενα.

Εδώ εντοπίζεται το κομμάτι με τη μικρή δυσκολία, διότι πρέπει να ορίσετε ποιο ακριβώς και πού είναι το κείμενο με το οποίο θα γίνει η σύνδεση. Ωστόσο, με τις οδηγίες του μικρού manual και λίγη εξάσκηση όλα ξεπερνιούνται. Ακόμα μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος, την εμφάνιση του κειμένου κ.ά. Αφού έχετε τελειώσει με την database σας, μπορείτε να την τεστάρετε ή να τη σώσετε σαν HTML, ANSI ή ASCII format. Για καλύτερα αποτελέσματα χρειάζεται 68020+ ή μια επιταχυνόμενη A500, Kickstart 2.04 και άνω καθώς και αρκετή ελεύθερη RAM. Το πρόγραμμα είναι shareware.

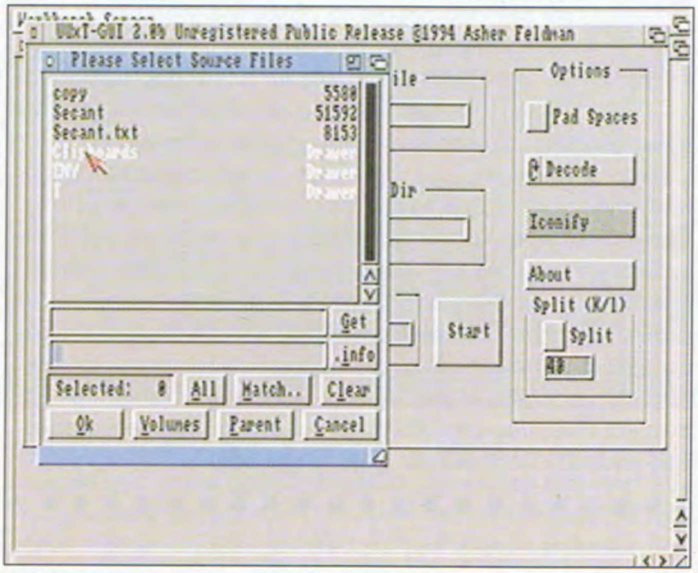


Public Domain

UUxT v3.0b
(Amiga)

Το utility αυτό σας επιτρέπει να κάνετε uudecode και uuencode εύκολα και απλά. Οσοι ασχολείστε με Internet, θα πρέπει να ξέρετε τι σημαίνουν αυτά. Για τους υπόλοιπους... Το Internet mail (E-mail) και το USENET είναι text only δίκτυα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να στείλετε μόνο αρχεία κειμένου. Ωστόσο, πολλές φορές χρειάζεται να στείλουμε και binary αρχεία όπως εικόνες, μικρά προγράμματα κ.λπ. Για να επιτευχθεί αυτό, πρέπει να τα μετατρέψουμε από binary αρχεία σε ASCII format. Με uuencode μετατρέπουμε ένα binary αρχείο σε ASCII format και με uudecode το αντίθετο. Στο πακέτο περιλαμβάνεται και ένα γραφικό user interface, που κάνει ακόμα πιο απλή τη χρήση του από οποιονδήποτε χρήστη.

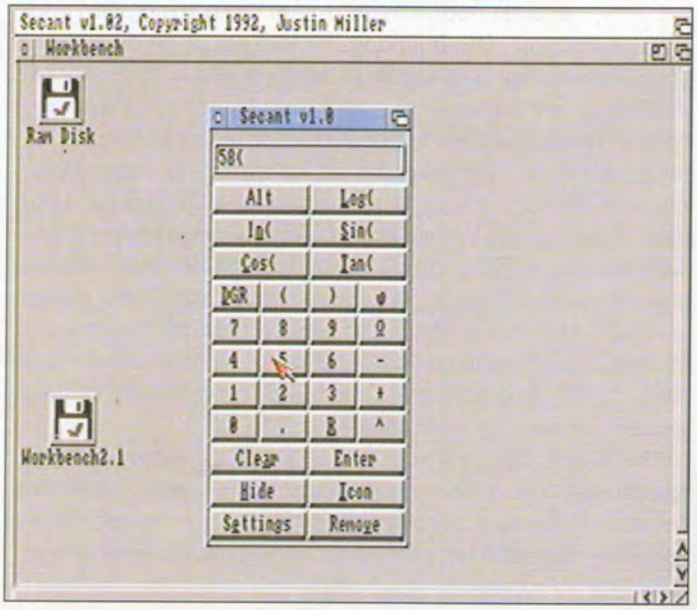
Ακόμα διαθέτει επιλογή για να γίνεται πριν ή μετά το en/decoding και από/συμπίεση σε lha format κατευθείαν. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο γιατί η πλειοψηφία των αρχείων που διακινούνται στο Internet είναι σε lha format. Απαιτεί Kickstart 2.04 και άνω και ανήκει στην κατηγορία shareware.



Secant v1.02
(Amiga)

Το Secant είναι ένα scientific calculator και είναι ειδικά σχεδιασμένο για να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του OS/2 και άνω. Μπορείτε να δώσετε πολύπλοκα μαθηματικά προβλήματα όπως παραστάσεις κ.ά. Υπολογίζει ημίτονα, συνημίτονα, λογαρίθμους, υψώνει σε δυνάμεις, βρίσκει τετραγωνικές ρίζες και γενικά ό,τι θέλετε από ένα τέτοιο calculator θα το βρείτε στο Secant.

Ολα τα στοιχεία μπορείτε είτε να τα δώσετε από το πληκτρολόγιο είτε από τα πολλά gadgets που έχει. Αν έχετε κάνει λάθος σε μια εξίσωση, μπορείτε να την κάνετε edit και να απαλλαχθείτε από την επιπλέον πληκτρολόγηση, πατώντας το string gadget. Υπάρχουν δύο ειδικά gadgets στο κάτω μέρος, το ALT που βγάζει τα αντίστροφα των τριγωνομετρικών και λογαριθμικών πράξεων και το DGR που κάνει τις τριγωνομετρικές πράξεις να εκτελούνται σε degrees ή radians. Στο κάτω μέρος επίσης έχει αρκετά gadgets που του επιτρέπουν να αλλάξει μέγεθος, να γίνει iconify κ.ά. Τρέχει σε Kickstart 1.2 και άνω και είναι freeware.



Public Domain

DiskSpare v2.0

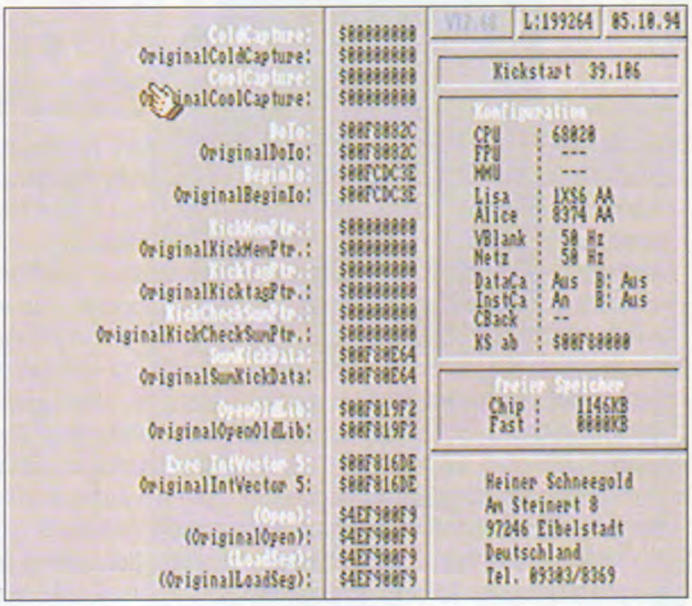
(Amiga)

Το Fast File System του OS/2 φορμάρει τις δισκέτες στα 878K σε 79 tracks. Η diskspare.device έρχεται να αντικαταστήσει την trackdisk.device και να κάνει τη δισκέτα σας 974K! Βέβαια, για να γίνει αυτό αλλάζει το disk format του Amigados και προσθέτει άλλα δύο tracks στο δίσκο, που έτσι τώρα γίνονται 81. Αντίστοιχη αύξηση έχουμε και στο σκληρό δίσκο. Ομως, για να μην έχετε πρόβλημα με το Amigados, πρέπει να εγκαταστήσετε σε όλες τις δισκέτες σας τη diskspare.device γιατί διαφορετικά δεν θα τις αναγνωρίζει. Η εγκατάσταση ειδικά στο Workbench 2.1 είναι απλή. Βάζετε την diskspare.device στο devs, τους αντίστοιχους drivers στο DOS drivers και προσθέτετε στη mountlist τα καινούρια στοιχεία για την ονομασία και λειτουργία των drives, που τώρα ονομάζονται DS0, DS1 κ.λπ. Η ταχύτητα είναι στα επίπεδα του FFS. Απαιτεί Kickstart 2.04 και άνω και είναι freeware.

VT 2.68 *

(Amiga)

Το Virus Test 2 είναι από τα καλύτερα anti-virus στην Amiga. Το πλήρες πακέτο είναι 700K. Μπορεί να κάνει τα πάντα. Μόλις φορτώνει, ελέγχει τα system vectors και τα bootblocks, root blocks των δίσκων που είναι συνδεδεμένοι. Μετά θα έρθετε σε επαφή με ένα μεγάλο παράθυρο απ' όπου παίρνετε όλες τις πληροφορίες. Στο επάνω μέρος υπάρχουν πολλά gadgets με πολλές λειτουργίες. Μπορείτε να κάνετε ειδικό block test, disk check, vector check - αν γίνει software failure, σας λέει από πού έγινε. Ακόμα, μόλις επιλέξετε τα tools, ανοίγει ένα μικρό παράθυρο για να επιλέξετε και να δείτε: system vectors, libraries, tasks, resources, το καθένα ξεχωριστά. Διαθέτει ένα αναλυτικό preferences menu και άλλα πολλά που δεν τα έχω ανακαλύψει ακόμα γιατί τα πάντα είναι γραμμένα στα γερμανικά! Ο συγγραφέας του είναι Γερμανός όπως καταλαβαίνετε. Αυτό είναι το μοναδικό μειονέκτημά του, τουλάχιστον για όσους δεν ξέρουν πολλές ξένες γλώσσες! Δεν έχω ανακαλύψει ακόμα αν είναι shareware ή όχι, αλλά πάντως απαιτεί Kickstart 2.04 και άνω.



AZ v1.54

(Amiga)

Ο AZ είναι ένας απλός multitasking text editor. Δεν "τρώει" πολλή μνήμη και διαθέτει όλα τα βασικά χαρακτηριστικά όπως να αντιγράψετε γραμμές, block, να κάνετε εισαγωγή κειμένου από άλλο αρχείο, επιλεκτικό τύπωμα, undelete ένα block κ.ά. Εχει αρκετές find δυνατότητες και επιπλέον μπορείτε να κάνετε edit ένα δεκαεξαδικό κείμενο και να φορτώσετε binary αρχεία. Εχει μέχρι και ορθογραφικό λεξικό (!), που όμως δεν υπάρχει σε αυτή την έκδοση. Απαιτεί Kickstart 2.04 και άνω και ανήκει στην κατηγορία shareware. Απ' ό,τι μας πληροφορεί ο συγγραφέας του, είναι η τελευταία shareware έκδοση του AZ, διότι θα ακολουθήσει η εμπορική του έκδοση με πρόσθετες δυνατότητες.

Role Playing Games

Νέα από την Avalon Hill

Πρόσφατα εμφανίστηκαν στην αγορά τρία νέα προϊόντα της Avalon Hill, γνωστής εταιρίας επιτραπέζιων παιχνιδιών. Και τα τρία προϊόντα είναι ενταγμένα στη νέα φιλοσοφία της εταιρίας για παιχνίδια που απέχουν έτη φωτός από τις ιστορικές εξομοιώσεις, βασισμένες σε εξαγωνικά πλέγματα και ρεαλιστικούς κανόνες γεμάτους λεπτομέρεια και αγωνία πιστότητας. Εδώ έχουμε κάποια παιχνίδια που παίζονται με απλούς ή σχετικά απλούς κανόνες και ρίχνουν το βάρος στη διασκέδαση και την επικοινωνία.





Το πρώτο είναι το Maharaja, που εκτυλίσσεται φυσικά στην Ινδία. Βασισμένο στο παλαιότερο Brittania, προσφέρει στον παίκτη τη δυνατότητα να αναλάβει την τύχη διάφορων λαών στα χέρια του, προσπαθώντας να καταφέρει το καλύτερο με καθέναν από αυτούς έτσι ώστε να συγκεντρώσει ακόμα μερικούς πόντους προς την τελική νίκη. Δεν έχει δηλαδή μία σταθερή δύναμη την οποία πρέπει να αυξήσει, αλλά κάθε λίγο συναντάει διαφορετικά προβλήματα ανάλογα με το λαό που καθοδηγεί. Το σκηνικό είναι φαντασμαγορικό. Η έκδοση δίνει ιδιαίτερο βάρος στην πληροφόρηση και τις ιστορικές λεπτομέρειες. Προβλέπεται να είναι ένα παιχνίδι στα γνωστά επίπεδα της Avalon.

Το δεύτερο είναι το Guerilla. Από ό,τι φαίνεται είναι κάτι σαν την πολύ καλή Junta, μια και αναφέρει ότι κύριο χαρακτηριστικό του είναι το πισώπλατο μαχαίρωμα, η χρήση των μέσων μαζικής επικοινωνίας, η στρατιωτική ισχύς. Πάντα είναι ευπρόσδεκτο ένα παιχνίδι που θα μας επιτρέψει να χαμογελάσουμε γλυκά στον φίλο μας, την ώρα που ήδη έχουμε καταστρώσει την καταστροφή του.



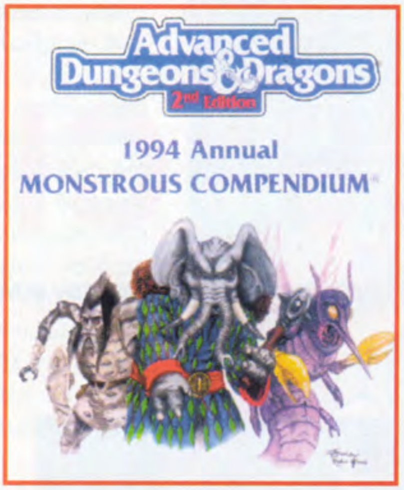
Το σκηνικό είναι η γνωστή λατινο-αμερικάνικη χώρα. Μένει να δούμε αν θα καταφέρει να ξεπεράσει την Junta, που πάρα τα χρόνια της παραμένει άριστη επιλογή για ένα βράδυ γεμάτο ίντριγκα. Τονίζουμε το "ένα βράδυ", γιατί αν κάποιος έχει περισσότερο χρόνο τότε... υπάρχει πάντα το Diplomacy, το παιχνίδι για σατανικούς παίκτες.

Η Avalon έκρινε ότι εδώ και τόσα χρόνια χύνουμε το αίμα μας στην Ευρώπη, καιρός είναι να μεταφερθούμε πιο ανατολικά. Ετσι, κυκλοφορεί το Colonial Diplomacy που μεταφέρει τους παίκτες στη Ρωσία, την Κίνα και την Ιαπωνία από το 1855 έως το 1905. Το σύστημα παραμένει το ίδιο, αλλά θα έχουμε την ευκαιρία να βρούμε πρώτοι εμείς τις στρατηγικές που άλλοι παλαιότεροι ανακάλυψαν πριν από εμάς για το κανονικό Diplomacy. Με λίγα λόγια, είναι ένα παιχνίδι υποχρεωτικό για όσους αγαπάνε τα board games.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

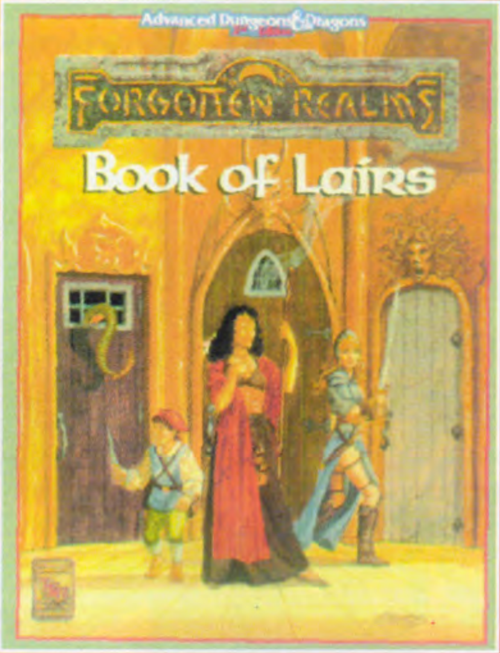
1994 Annual Monstrous Compendium

Είναι το πρώτο ετήσιο συμπλήρωμα του Monstrous Manual, του δημοφιλέστερου προϊόντος του 1993. Σε αυτόν τον τόμο θα βρείτε κάθε τέρας φτιαγμένο να ενταχθεί στη σειρά προϊόντων του AD&D για το 1994, συν ορδές καινούριων όντων που παρουσιάζονται για πρώτη φορά. Οι καταπληκτικές εικόνες και οι πλήρεις περιγραφές των όντων θα κάνουν το προϊόν αυτό απαραίτητο για όσους παίζουν σε κάποιον κόσμο του AD&D. Το Monstrous Compendium κάνει για όλα τα επίπεδα παικτών και η τιμή του είναι 4.950 δρχ.



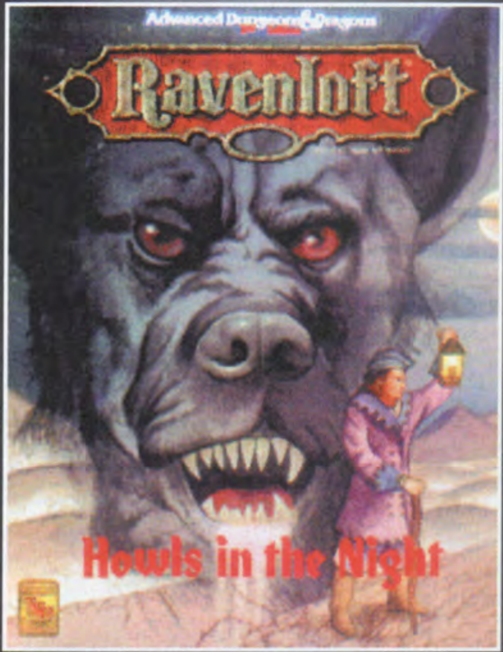
FORGOTTEN REALMS Book of Lairs

Στο πρώτο βιβλίο της σειράς Book of Lairs, που τοποθετείται στον κόσμο των Forgotten Realms, θα βρείτε σύντομες περιπέτειες με διάρκεια παιχνιδιού ένα μόνο απόγευμα. Το Book of Lairs είναι ιδανικό τόσο για νέους παίκτες που ψάχνουν μια απλή εισαγωγή στον κόσμο των Forgotten Realms όσο και για ομάδες έμπειρων παικτών που ζητούν κάποια αλλαγή. Τα σενάρια που θα βρείτε στο Book of Lairs παρουσιάζουν τέρατα μοναδικά στον κόσμο των Forgotten Realms.



Το Book of Lairs στοιχίζει 3.600 δρχ. και είναι μία περιπέτεια της TSR για όλα τα επίπεδα παικτών.

HOWLS IN THE NIGHT



Σε αυτή την περιπέτεια, εμπνευσμένη από την πιο φημισμένη νουβέλα του Sir Arthur, ;;;;με ήρωα τον Sherlock Holmes, το Hound of the Baskervilles. Εδώ οι παίκτες αγωνίζονται ενάντια στο χρόνο, στην προσπάθειά τους να λύσουν το μυστήριο προτού το κτήνος ξαναχτυπήσει. Τα καλύτερα στοιχεία τρόμου μιας καταραμένης οικογένειας, στοιχειωμένων χερσότοπων και του κινδύνου που κτυπά μόνο στο σκοτάδι βρίσκονται ενσωματωμένα σε αυτό το βιβλίο. Στο Howls in the Night θα βρείτε επίσης μία ομάδα κατώτερων χαρακτήρων και επιπλέον ο Dungeon Master μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε αρκετά εναλλακτικά το τέλος αυτής της περιπέτειας.

Το Howls in the Night είναι μία περιπέτεια της TSR για επίπεδα παικτών 3-5, η δε τιμή του είναι 2.000 δρχ.

Αγγλία! Η χώρα όπου οι άνθρωποι οδηγούν ανάποδα, πίνουν χλιαρή μπίρα και τρώνε περίεργα -χμ!- φαγητά. Ομως και η χώρα της Μάντσεστερ, των Live Role Playing και των δεκάδων Clubs, για ό,τι θελήσει η φαντασία του καθενός. Την τελευταία φορά που πήγα στο Λονδίνο, εκτός από το τεράστιο Virgin Megastore και τις μικροσκοπικές αλλά γραφικές pubs, ζήλεψα το Guild of Melee & Magic. Πρόκειται για ένα σύλλογο όπου παίκτες των πιο διαφορετικών παιχνιδιών συγκεντρώνονται, ανταλλάσσουν ιδέες, ζαριές και αναπτύσσουν το χόμπι τους με τους καλύτερους όρους. Αφού λοιπόν, ως επισκέπτης εκεί, ένα απόγευμα απόλαυσα ένα φοβερό murder-party, γύρισα πίσω στα δικά μας με μία μικρή γεύση απογοήτευσης... Πόσο πίσω είμαστε εμείς στην Ελλάδα στα θέματα οργάνωσης και διάδοσης των παιχνιδιών φαντασίας, μπλα, μπλα...

Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν σε λίγες ημέρες

GAMERS' CIRCLE

Επιτέλους, και στην Ελλάδα ένας χώρος συγκέντρωσης όλων των φανατικών παικτών των ζωντανών RPGs.

• του U. Grelloni



έφτασε στα χέρια μου μία πρόσκληση, στην επάνω πλευρά της οποίας ήταν γραμμένα τα μυστηριώδη λόγια GAMERS' CIRCLE! Δηλαδή τι είναι αυτό; Κύκλος των παικτών; Μα, καλά ποιων παικτών; Τι γίνεται εδώ πέρα; Μήπως έχω χάσει κάποια επεισόδια;

Με μεγάλη λοιπόν περιέργεια ξεκίνησα να επισκεφτώ τη διεύθυνση που αναγραφόταν στην πρόσκληση, Δεριγνύ 19. Περίμενα να δω... ούτε και εγώ ξέρω τι, από το καλύτερο έως το χειρότερο. Μόνο που έλπιζα να ήταν κάτι καλά οργανωμένο, με κέφι και φαντασία, και όχι άλλη μία χαμένη προσπάθεια ή κάποια παχιά λόγια.

Ευτυχώς, η πραγματικότητα δεν με διέψευσε, τουλάχιστον εκ πρώτης. Ας μιλήσουν όμως οι gamers που συμμετείχαν σε αυτή την πρωτότυπη προσπάθεια.

Γιώργος: Από καιρό είχαμε διαπιστώσει την ανάγκη των παικτών παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας να βρουν έναν πόλο συσπείρωσης, ένα κέντρο όπου θα μπορούσαν να εξασφαλίσουν συμπαίκτες, να συζητήσουν για κανόνες, να ανταλλάξουν εμπειρίες και ιδέες. Γιατί, κακά τα ψέματα, αυτά τα παιχνίδια μπορεί πολλές φορές να είναι δύσκολα, απαιτούν παρέα και μόνος του κάποιος δυσκολεύεται να ασχοληθεί μαζί τους στο βαθμό που ζητάει. Αυτή η ανάγκη συσπείρωσης των παικτών οδήγησε στην ίδρυση του Gamers' Circle.

Χρήστος: Χωρίς να διαφωνήσω με αυτά,

εγώ πιστεύω πως ο κινητήριος παράγοντας ήταν η διάθεση και το κέφι που έχουμε για να φτιάξουμε κάτι δικό μας, έναν χώρο όπου θα είμαστε άνετα και ζωντανά, όπου θα μπορούμε να παίξουμε τις μάχες και τα RPGs μας, να δοκιμάσουμε νέα παιχνίδια και να κάνουμε χίλια δυο πράγματα που δεν γίνονται απομονωμένα και στο σπίτι του καθενός. Η ατμόσφαιρα του Circle είναι απολαυστική για κάθε παίκτη που βλέπει σε πολλά τραπέζια, σε διάφορους χώρους, φίλους του ή και αγνώστους να συμμετέχουν στο ίδιο χόμπι, να παθιάζονται με αντίστοιχα πράγματα.

Μαρία: Ο κύκλος των παικτών σημαίνει ακριβώς αυτό το πράγμα, μία παρέα ανθρώπων με κάποια κοινή ιδιότητα, αυτή του παίκτη παιχνιδιών σκέψης. Φυσικά δεν είναι ομοιογενής η παρέα, καθώς υπάρχουν διαφορές σε ηλικίες, χούγια, απόψεις, γούστα κ.λπ. Ομως αυτή είναι και η πλάκα. Συναντάς τους πιο διαφορετικούς ανθρώπους και αντιμετωπίζεις αντιπάλους ή συμπαίκτες με διαφορετικό στιλ και τρόπο παιχνιδιού. Ετσι αποφεύγονται η τυποποίηση και η ρουτίνα. Φυσικά, δεν κάνει κανείς παρέα με όλους! Πάντα υπάρχουν αντιθέσεις και ενοχλήσεις, όμως μέχρι τώρα στον GC συνυπάρχουν άνετα όλοι.

Μίλτος: Ο κύκλος των παικτών στηρίχτηκε οικονομικά από την Κάισσα και τον Μονόκερω, και βρίσκεται δίπλα στον τελευταίο. Σκοπός μας ήταν να αξιοποιήσουμε την εμπειρία που αποκτήσαμε τόσα χρόνια με τα Games Fairs που οργανώναμε και να δημιουργήσουμε κάτι το ζωντανό αλλά και με προοπτική, κάτι που θα αντανακλά μία πραγματική ανάγκη στο χώρο μας. Αν και πολύ καιρό το ταλαιπωρούσαμε στη σκέψη μας, έπρεπε



να σιγουρευτούμε για τη βιωσιμότητά του προτού το ξεκινήσουμε, καθώς μία αποτυχημένη προσπάθεια θα πήγαινε πίσω όλο μας το κέφι για πολύ καιρό. Δεν ήταν τόσο τα έξοδα όσο η διάθεσή μας να γίνει το καλύτερο. Και νομίζουμε πως έχουμε πετύχει αρκετά.



Παναγιώτης: Ο χώρος που φιλοξενεί τον Circle χωράει άνετα έξι τεράστια τραπέζια ή τουλάχιστον δώδεκα μικρότερα για RPGs. Μοιρασμένος σε πολλά δωμάτια επιτρέπει στους παίκτες να παίζουν ήσυχοι, χωρίς παρεμβολές από άλλους, άνετα και όσο χρόνο θέλουν. Οι ώρες που λειτουργούμε είναι αρκετές ώστε να μπορούν να παιχτούν και θηριώδη παιχνίδια χωρίς κανένα πρόβλημα. Φροντίσαμε να διακοσμήσουμε το χώρο, να τον κρατάμε καθαρό και περιποιημένο. Με δυο λόγια, ευχάριστο για όλους μας, χωρίς την ατμόσφαιρα μιζέριας που έχουμε συναντήσει σε στέκια άλλων χώρων. Φυσικά, έχουμε ακόμα πολλά να κάνουμε, όμως η μέχρι στιγμής επιτυχία της προσπάθειάς μας μας δίνει κέφι για τα περαιτέρω.

Κώστας: Αυτή τη στιγμή ο κύκλος έχει εβδομήντα δύο μέλη, αν και λειτουργεί μόνο τρεις εβδομάδες! Ηδη έχουν διεξα-



χθεί δεκάδες παιχνίδια, τέσσερα τουρνουά και αρκετά παιχνίδια για αρχάριους. Και αυτή είναι η κατεύθυνση του Κύκλου. Δεν είναι απλά ένας χώρος όπου μαζευόμαστε να παίξουμε αν δεν έχουμε χώρο στο σπίτι, αλλά ένα μέσο για να μάθουν και άλλοι εύκολα αυτά τα παιχνίδια, ένας χώρος εκδηλώσεων διαφορετικών και πρωτότυπων, ένα πεδίο ξεχωριστών δραστηριοτήτων. Κάθε μέλος μπορεί να συμμετάσχει όπου θέλει, μπορεί να οργανώσει κάποιο event, να κλείσει τραπέζι για την παρέα του, να βοηθήσει στις άλλες εκδηλώσεις του κύκλου.

Σπύρος: Αυτό ακριβώς είναι το κλειδί του Gamers' Circle. Μας επιτρέπει να κάνουμε πράγματα που δύσκολα θα τα καταφέρναμε αν δεν υπήρχε. Για παράδειγμα, έχουμε ήδη αρχίσει ένα πρωτάθλημα στο Warhammer Fantasy, ετοιμάζουμε ένα campaign με ιστορικούς και φανταστικούς στρατούς, παρουσιάζουμε σε αρχάριους παιχνίδια ρόλων (AD&D κύρια αλλά και vampire, Call of Cthulhu κ.λπ.), συζητάμε για Live Role Playing σε mystery-nights, παίζουμε τεράστιες μάχες Warhammer 40K και Manowar. Γενικά καθετί που περνάει από το μυαλό μας ή που το φανταζόμασταν τόσα χρόνια, προσπαθούμε να το δοκιμάσουμε! Ηδη βγάζουμε ένα δισέλιδο fanzine με τα νέα του κύκλου και τις πλάκες που γίνονται...

Μίλτος: Η συμμετοχή στον Κύκλο προϋποθέτει την αποδοχή από τους παίκτες κάποιων βασικών αρχών. Η κυριότερη από αυτές είναι ο σεβασμός στον διπλανό. Προσπαθούμε να κρατάμε χαμηλά το επίπεδο θορύβου, τις λογομαχίες, την αναίτια φασαρία. Φυσικά, κανείς δεν δυσανασχετεί όταν ένας παίκτης εκδηλώσει τη χαρά του για μία ζαριά, όμως κάποιος που συνέχεια φωνάζει, θορυβεί και προσπαθεί με αυτόν τον τρόπο να τραβήξει την προσοχή πάνω του είναι κουραστικός. Σεβασμός λοιπόν στους άλλους που παίζουν.

Δεύτερη αρχή είναι η τάξη που πρέπει να διατηρείται, για μας και όχι για άλλον λόγο. Γι' αυτό κάθε ομάδα, προτού φύγει, μαζεύει τα όποια σκουπίδια έκανε. Με αυτόν τον τρόπο οι επόμενοι βρίσκουν καθαρό το χώρο και τον σέβονται και αυτοί με τη σειρά τους.

Και η τρίτη είναι η καλή προαίρεση. Ολοι είμαστε εκεί μέσα για το κέφι μας κυρίως, μια και κανέναν δεν τον υποχρέωσε η τύχη να μπει στον κύκλο. Αυτό σημαίνει ότι δείχνουμε ανοχή σε διαφορετικά στιλ από το δικό μας, σε διαφορετικές προσωπικότητες. Ο Κύκλος χωράει δεκάδες μικρότερους μέσα του και κάθε παρέα μπορεί να αφομοιωθεί ή να διατηρηθεί χωρίς κανένα πρόβλημα, αρκεί να υπάρχει καλή διάθεση.

Γρηγόρης: Στον Κύκλο συμμετέχει κανείς πληρώνοντας την εγγραφή του 1.000 δρχ. και τη μηνιαία συνδρομή 1.000 δρχ. Πιστεύουμε ότι ένα χιλιάρικο το μήνα είναι μικρό ποσό, αν συμμετέχει κανείς ενεργά στον κύκλο. Φυσικά είναι περιττή σπατάλη αν είναι αδρανής ή περαστικός. Βέβαια, οι εκδηλώσεις για τους αρχάριους σε κάποιο παιχνίδι είναι δωρεάν πάντα, ενώ αν κάποιος θέλει να συμμετάσχει μία φορά σε κάποια περιπέτεια μιας παρέας ή σε ένα τουρνουά υπάρχει και κάρτα 10ημέρου. Τα μέλη έχουν μία καταπληκτική πλαστική ταυτότητα-αναμνηστικό (φοβερή δημιουργία της γραφίστριάς μας, της Μαρίνας) και καθώς ο Circle έχει έξοδα, φροντίζουν να είναι συνεπείς με τις συνδρομές τους.

Μπορώ να πω ότι έμεινα εντυπωσιασμένος. Η ατμόσφαιρα του Club ήταν πολύ ζωντανή. Ολα τα παιδιά έδειχναν ικανοποιημένα και ο χώρος ήταν πολύ καλύτερος από αυτούς που είχα δει στην Αγγλία. Ας εξομολογηθώ τώρα την αμαρτία μου: δεν αντέχω τους Αγγλους να παίζουν φλεγματικά και άψυχα γύρω από τα τραπέζια τους! Αν δεν γίνει και λίγο κέφι, το παιχνίδι είναι αφυδατωμένο!

Ο Gamers' Circle είναι πραγματικότητα. Πολύ δύσκολα οι παίκτες που πέρασαν καλά στα Games Fairs θα του αντισταθούν - όσοι δηλαδή είναι εξωστρεφείς στο χόμπι τους και τους αρέσει ο ανταγωνισμός, το ρίσκο του νέου, η συμμετοχή σε πιο μεγάλη οικογένεια.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον Κύκλο μπορείτε να επικοινωνήσετε στο τηλέφωνο 8813990 (του καταστήματος Μονόκερως), ενώ για το πρόγραμμα κάθε εβδομάδας μπορείτε να απευθυνθείτε σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα. Δεν έχουμε παρά να ευχηθούμε καλή τύχη!

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ!

Εξερευνήστε τη νέα ψηφιακή πραγματικότητα. Αποκτήστε την ειδική έκδοση του MULTIMEDIA & CD-ROM και μάθετε για τα εργαλεία και τις δυνατότητες που σας προσφέρει η τεχνολογία των multimedia.



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ CD-ROM 630MB

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 30MB ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ INTERNET

Κουπόνι Παραγγελίας

Επιθυμώ να μου στείλετε με αντικαταβολή την **extra** έκδοση του **Multimedia & CD-ROM**.

Κόστος: 2.000 δρχ.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. ΠΟΛΗ........................ ΤΚ........................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ........................ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.. ΗΛΙΚΙΑ........................

ΗΜ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.. ΥΠΟΓΡΑΦΗ..

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

MORTAL KOMBAT

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας πολύ καινούριος αναγνώστης σου. Για την ακρίβεια, άρχισα να σε διαβάζω μόλις από το τεύχος Νοεμβρίου. Πήρα το θάρρος να σου γράψω γιατί είναι ορισμένα πράγματα που θα ήθελα να γνωρίζω. Εχω μια Amiga 500 plus, με την οποία δεν μπορώ να πω πως ασχολήθηκα με κάτι σοβαρό πέρα από τη χρήση του D-Paint. Και τώρα στις ερωτήσεις μου:

1) Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου γράψετε όλες τις κινήσεις των ηρώων του Mortal Kombat II (Fatalities, Babalities κ.λπ.) στην έκδοσή του στα ηλεκτρονικά.

2) Θα ήθελα το ίδιο για το Μ.Κ. I για την Amiga.

3) Υπάρχει κανένα tip για να γίνεται στο S.F. 2 (στην Amiga πάντα) δυνατή η επιλογή των τεσσάρων τελευταίων κακών;

4) Πότε υπολογίζεται η εμφάνιση του Μ.Κ. II στην Amiga;

5) Θα ήθελα να μου πείτε και κάποιο tip για το Wing of Fury.

6) Και, τέλος, μια σοβαρότερη απορία: Είναι καλύτερο ένα δεύτερο drive από μια επέκταση μνήμης;

Κλείνοντας, πρέπει να σου πω ότι δείχνεις σοβαρό περιοδικό και σου εύχομαι να παραμείνεις έτσι.

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά,

Παναγιώτης Αθανασόπουλος

Αγαπητέ Παναγιώτη,

Σε καλωσορίζουμε στο club. Τιμή μας που αποφάσισες να διαβάζεις το δικό μας περιοδικό κάθε μήνα για να ενημερώνεσαι. Στις ερωτήσεις σου:

1) Μυστικές κινήσεις για τα ηλεκτρονικά; Μας πιάνεις αδιάβαστους, καθώς γνωρίζουμε μόνο μία κίνηση. Αυτή που ο Scorpion κάνει οικονομία στην τσέπη του. Ποια είναι αυτή; Μα, ασφαλώς, η κίνησή του να μην παρασύρεσαι και να προσπαθείς να κερδίσεις ένα coin-op μηχάνημα. (Πιστεύω να κατάλαβες τι θέλω να πω.) Πάντως, για να μη σε απογοητεύσουμε πλήρως, στη στήλη "Hints'n'Tips" μπορείς να βρεις τους κωδικούς για το Μ.Κ. II στην έκδοση για Amiga.

2) Οι κωδικοί του Μ.Κ. I είχαν παρουσιαστεί στο τεύχος.

4) Το Mortal Kombat II κυκλοφορεί για Amiga από το Δεκέμβριο.

3 & 5) Φοβάμαι πως θα σε απογοητεύσω (δεν γνωρίζω κάτι σχετικό).

6) Για να περάσουμε και στη σοβαρή ερώτησή σου. Το καλύτερο είναι να τα αποκτήσεις σιγά-σιγά και τα δύο ξεκινώντας από τη μνήμη (όλες οι μνήμες κάνουν την ίδια δουλειά, δεν τίθεται θέμα ποια είναι καλύτερη).

Οσο για το "δείχνεις σοβαρό περιοδικό", επίτρεψέ μου να έχω τις επιφυλάξεις μου. Δεν δείχνουμε σοβαρό περιοδικό, είμαστε σοβαρό περιοδικό!

Εμείς ευχαριστούμε που ξεχώρισες το περιοδικό μας από τόσα άλλα.

ΠΕΡΙ CD32 Ο ΛΟΓΟΣ

Αγαπητό Pixel,

Σε αγοράζω εδώ και μόλις δύο μήνες. Ομως, αν και για πολύ λίγο καιρό αναγνώστης σου, κατάλαβα πόσο σοβαρό και ενδιαφέρον περιοδικό είσαι και σου εκφράζω τα συγχαρητήριά μου.

α) Είμαι κάτοχος ενός SNES, το οποίο έχω εδώ και 10 μήνες. Εχει σίγουρα πολλά ενδιαφέροντα παιχνίδια, αλλά περιορίζονται σε ορισμένες κατηγορίες. Εγώ ενδιαφέρομαι πάρα πολύ για adventure και strategy games. Ετσι αποφάσισα να το αντικαταστήσω με ένα Amiga CD32, για το οποίο βγαίνουν παιχνίδια των κατηγοριών που προανέφερα.

Κατέληξα σε αυτή την απόφαση γιατί έχω πολύ περιορισμένες οικονομικές δυνατότητες και βλέποντας πολλές διαφημίσεις στις σελίδες σου από μαγαζιά που δέχονται ανταλλαγές μηχανημάτων, σκέφτηκα ότι αυτή είναι η καλύτερη δυνατή λύση. Τι μου προτείνεις;

β) Ποια είναι η μέση τιμή ενός παιχνιδιού για CD32; Ο,τι παιχνίδι βγαίνει για A1200, βγαίνει και για CD32 (παιχνίδια όπως το Theme Park, UFO κ.λπ.);

γ) Πολλά παιχνίδια για CD32 χρειάζονται mouse ή joystick. Είναι συμβατά αυτά της Amiga;

δ) Είναι δυνατό κάποια στιγμή να έρθω από τα γραφεία σας και να αναμετρηθούμε σε ένα Sensible Soccer;

Αυτά. Ευχαριστώ για το χρόνο που διαθέσατε και ελπίζω να μη σας κούρασα. Συνέχισε έτσι την καλή δουλειά και να βάζετε τα γυαλιά στους άσχετους. Παρακαλώ να μου απαντήσετε γρήγορα γιατί επείγομαι.

Φιλικά,

Μάρκος Ψαρρός

Φίλε Μάρκο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και χωρίς καθυστέρηση περνάμε στις ερωτήσεις σου.

α) Ναι, όντως αρκετά από τα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό μας -καθώς και άλλα- κάνουν ανταλλαγές μηχανημάτων. Εκείνο που θα πρέπει να προσέξεις είναι η τιμή που θα σου προσφέρουν για αυτά που διαθέτεις και την τιμή στην οποία θα σου πουλήσουν το CD32. Πληροφοριακά, σου λέμε πως, αν έχεις τα κουτιά του μηχανήματος και των παιχνιδιών που θα πουλήσεις, θα επιτύχεις καλύτερη τιμή. Αρα, δεν έχεις παρά να αρχίσεις τις διαπραγματεύσεις και καλή τύχη.

β) Παιχνίδια για το CD32 μπορείς να βρεις από 4.000 έως 15.000 δρχ.

γ) Βεβαίως, είναι κατάλληλα και το mouse και το joystick της Amiga για το CD32.

δ) Ασφαλώς, όποτε θέλεις. Αρκεί πρώτα να προηγηθεί κάποιο τηλεφώνημα και τα λέμε!

Απ' ό,τι βλέπεις, ούτε μας κούρασες και σου δημοσιεύσαμε το γράμμα, άρα δεν πρέπει να έχεις παράπονο.

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ ΨΗΤΟ

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας τακτικός αναγνώστης σου και θέλω να σου εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την ύλη σου. Θα προχωρήσω κατευθείαν στο "ψητό", για να μη φάω πολύ χώρο. Α, ξέχασα να σου πω ότι είμαι κάτο-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

χος μιας Α1200 (the best of the best) και ε-νός M.System.

α) Το καινούριο CD-ROM από τη Zappo είναι 100% συμβατό με το CD32, δηλαδή παίζει όλα τα παιχνίδια; Ακόμα, μπορώ να το χρησιμοποιήσω για να ακούω μουσική; Τέλος, τι χρειάζεται για να συνδεθεί με την Amiga και τι εννοείς όταν λες "με τους κατάλληλους drivers μπορείτε να ακούσετε μουσικά CDs";

β) Πού μπορώ να βρω ένα καλώδιο με το οποίο να μπορώ να συνδέσω το video out με το RGB μιας οθόνης 1084s; Πόσο στοιχίζει;

γ) Το Multi Sega είναι καλή αγορά, αν υποτεθεί ότι θα πουλήσω την Α1200; Πόσο στοιχίζει;

δ) Θέλω να μου πεις το top 10 για CD32 και αν θα βγει το Mortal Kombat II, Street Fighter II Turbo στο CD32.

ε) Στο τεύχος 113, στο "PixelMania" στην προτελευταία σελίδα (32-33) υπάρχει ένα CD. Τι CD είναι αυτό; Είναι καλύτερο από εκείνο της Zappo; Υπάρχει άλλο CD-ROM για την Α1200; Αν ναι, ποιο μου προτείνεις;

ζ) Για δεύτερο drive ποιο μου προτείνεις και πόσο στοιχίζει;

η) Το Aladdin στην Α1200 πόσο στοιχίζει γνήσιο; Πότε θα κάνετε review του παιχνιδιού; Υπάρχει στο CD32;

Με τις καλύτερες ευχές!

Γιάννης Τσολάκης

Υ.Γ.1: Ελπίζω σε δημοσίευση!

Υ.Γ.2: ΠΑΝΑΘΑ or dead!!!

Υ.Γ.3: Street Fighter II forever.

Υ.Γ.4: Sensible Soccer (the best soccer game in the world).

!

Γιάννη,

Αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, περνάμε αμέσως στις απορίες σου.

α) Ναι, το Zappo CD drive είναι 100% συμβατό με τα προγράμματα του CD32 και μπορείς να ακούσεις μουσικά CDs με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers). Αυτοί οι οδηγοί είναι ένα προγραμματάκι software που επιτρέπει την ανάγνωση

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΤΟ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

?

Αρχικά, θα ήθελα να σας συγχαρώ για το πραγματικά ασυναγώνιστο περιοδικό σας. Παλαιότερα διάβαζα άλλα περιοδικά του χώρου, αλλά από τον καιρό που διάβασα ένα τεύχος σου, πραγματικά έμεινα κατάπληκτος. Περιέχει οτιδήποτε θα μπορούσε να ενδιαφέρει έναν gamer. Ακόμα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την εδραίωση της στήλης CONSOLE MARKET, που πραγματικά τρίζει τα δόντια στις επίσημες αντιπροσωπίες. Τέλος, θα ήθελα να μου απαντήσεις σε κάποια ερωτήματα.

α) Η υποδοχή που έχει το SNES στο κάτω μέρος σε τι χρησιμεύει;

β) Μπορείς να μου δώσεις τα top 5 παιχνίδια για το SNES;

γ) Μήπως θα μπορούσες να δημοσιεύσεις τα fatalities του Shang Tsung στο M.K. II;

δ) Θα μπορούσες να μου υποδείξεις ένα καλό πρόγραμμα ζωγραφικής για την Α1200;

Ευχαριστώ προκαταβολικά για την απάντηση. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Φιλικά,

Στρατηγάκης Βασίλης

Υ.Γ.: Και τώρα το ρατσιστικό ανέκδοτο:

Ποιο είναι το πρώτο πράγμα που σκέφτεσαι όταν ένα αυτοκίνητο με δύο Εβραίους πέφτει στον γκρεμό;

(Απάντηση) Ατυχία, χώραγαν άλλοι 3!

(Φυσικά και δεν είμαι ρατσιστής. Ενα ανέκδοτο είναι.)

!

Βασιλάκη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ενθαρρύνουν τις προσπάθειές μας για το καλύτερο. Οσο για τη στήλη "Console Market" σκοπός της δεν είναι να τρίξει τα δόντια στις αντιπροσωπίες, αλλά να ενημερώνει τον κόσμο για τις προσφορές των καταστημάτων.

Κανένας δεν είπε πως αν κάποια αντιπροσωπία κάνει μια προσφορά και αποφασίσει να μας ενημερώσει, εμείς θα παραβλέψουμε. Αλλά βλέπεις, δεν το αποφασίζουν για λόγους που μόνον αυτές ξέρουν.

α) Για μελλοντική χρήση.

β) Μας άρεσαν τα Donkey Kong Country, Aladdin, Mortal Kombat II, FIFA '95 και The Lion King, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και άλλα εξίσου καλά παιχνίδια, αλλά εσύ μας ζήτησες μόνο το top 5.

γ) Είχαν δημοσιευθεί στο τεύχος Δεκεμβρίου.

δ) Μα, ασφαλώς, όλη η σειρά Deluxe Paint με κορυφαίο το βελτιωμένο D.P. 5.

(Απάντηση στο Υ.Γ.)

Τι λέμε όταν δούμε ένα νέγρο στη θάλασσα;

Polution!

Τι λέμε όταν δούμε εκατό νέγρους στη θάλασσα;

Solution!

(Ούτε εγώ είμαι ρατσιστής. Ενα ανέκδοτο είπα!!!)

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

μουσικών CDs. Αρα, δεν έχεις να συνδέσεις τίποτα παραπάνω.

β) Καλώδιο σύνδεσης μπορείς να βρεις σχεδόν σε όλα τα computer shops, όσο για την τιμή του κυμαίνεται γύρω στις 3.500 δρχ.

γ) Το Multi Sega είναι ένα κομψό, εύχρηστο και καλό μηχάνημα για κάποιον που σκέφτεται την αγορά μιας 16-μπιτης κονσόλας, η οποία θα μπορεί να παίζει cartridges, CDs και μουσικά CDs. Εσύ θα πρέπει να σκεφτείς αν σε συμφέρει να πουλήσεις έναν υπολογιστή για να αγοράσεις μια κονσόλα. Οσο για την τιμή του, δεν έχεις παρά να κάνεις ένα τηλεφώνημα σε κάποιο από τα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό μας για να μάθεις την τρέχουσα τιμή του.

δ) Μπορείς να βρεις το top 10 για το CD32 στη στήλη "Terra Informatica". Οσο για τα παιχνίδια, το Mortal Kombat μάλλον ναι (μια και κυκλοφόρησε για A1200).

ε) Το CD που παρουσιάζουμε στο "PixelMania" είναι το CD της Commodore, το οποίο δεν έχουμε δει ακόμη. Πάντως, με το Zappo -επαναλαμβάνουμε- δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα ασυμβατότητας (το έχουμε δοκιμάσει).

ζ) Δεν θα σου προτείνω κάποια συγκεκριμένη μάρκα, αφού στη χώρα μας δεν έρχονται όλα. Πάντως, για να σε βγάλω από τη δύσκολη θέση, όλα τα drives που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά είναι αξιόπιστα και συνοδεύονται από εγγύηση. Η τιμή τους είναι γύρω στις 25.000 δρχ.

η) Πάλι τηλεφώνημα σε κάποιο κατάστημα!

ΚΑΤΑΔΙΚΑΣΜΕΝΟΣ 16ΑΡΗΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας καταδικασμένος 16άρης που τρώει πόρτες, αν και τα πράγματα τώρα άρχισαν να γίνονται καλύτερα. Ομως αυτό δεν είναι το θέμα μας, αλλά κάποιες ερωτήσεις πάνω στην Amiga.

1) Διάβασα σε ξένο περιοδικό ότι υπάρχει ένα περιφερειακό για Amiga, το Video Backup. Τι κάνει και αν υπάρχει στην Ελλάδα.

2) Ενας συγγενής μου μού έστειλε μια Amiga 500 από Γερμανία, μαζί με το DP IV AGA. Ολα τα βιβλία είναι γραμμένα στα γερμανικά (Workbench κ.λπ.), με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνω τίποτα. Πού μπορώ να βρω αυτά τα βιβλία στα αγγλικά;

3) Θα ήθελα να μάθω πόσο κάνει το CD Zappo αλλά και το CD της Commodore αντίστοιχα. Επίσης, αν μπορούν να παίξουν τα παιχνίδια του CD-ROM παιχνίδια του PC.

4) Θέλω να ασχοληθώ με multimedia στην Amiga. Ποιο πρόγραμμα μου συστήνεις και πόσο περίπου στοιχίζει;

5) Τι σκληρό δίσκο μου προτείνεις και πόσο στοιχίζει;

6) Πες μου τα 5 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών στην Amiga.

7) Υπάρχει η Blizzard A1230-II, η οποία κάνει 2 φορές πιο γρήγορη την A1200 από την A4000/30, και πόσο κάνει;

8) Μία A1200 μπορεί να συγκριθεί με ένα PC486;

Κλείνοντας, με άριστα το 20 σου βάζω 19, για να μην το πάρεις πάνω σου και σταματήσεις να βελτιώνεσαι.

Φιλικά,

Νίκος Φαντσούδης (Σέρρες)

!

Φίλε Νίκο,

Εύχομαι να υπάρχουν πάρα πολλές πόρτες στο σπίτι σου, γιατί αν τις έφαγες όλες και πάρεις αμπάριζα τα παράθυρα... θα σε φάει το κρύο!

1) Το Video Backup κυκλοφορεί και στη χώρα μας σε πολύ χαμηλή τιμή. Με αυτό το περιφερειακό μπορείς να περάσεις όλες τις δισκέτες σου σε βιντεοκασέτες. Ετσι ελευθερώνεις τις δισκέτες σου. Πάντως, δεν είναι και τόσο σίγουρο μέσο αποθήκευσης.

2) Σε ό,τι αφορά το manual στα αγγλικά, μπορείς να ρωτήσεις την αντιπροσωπία.

3) Το CD Zappo στοιχίζει περίπου 110.000 δρχ., ενώ η τιμή του CD της Commodore είναι άγνωστη, μια και δεν έχει έρθει ακόμη στη χώρα μας. Παιχνίδια των PCs δεν μπορεί να παίξει ούτε το ένα ούτε το άλλο.

4) Μα ασφαλώς το Scala. Σχετικά με την τιμή του, καλύτερα να ρωτήσεις τα καταστήματα.

5) Οσο μεγαλύτερος σε χωρητικότητα τόσο καλύτερος, άλλωστε τώρα τελευταία οι τιμές των δίσκων έχουν μειωθεί πάρα πολύ.

6) Μπορείς να συμβουλευτείς τα top 10 που παραθέτουμε στη στήλη "Terra Informatica". Από παλαιότερα παιχνίδια, προσωπικά μου άρεσαν τα Eye of the Beholder, Sensible Soccer, Elite, Amberstar και γενικά RPGs.

7) Στο τεύχος Δεκεμβρίου είχαμε παρουσιάσει την Blizzard/4, η οποία δίνει αξιόλογες ταχύτητες στην A1200 και η τιμή της είναι αρκετά προσιτή. Τώρα, για την κάρτα που λες δεν την έχουμε δει σε κάποιο κατάστημα και δεν την έχουμε τεστάρει. Πάντως, πιστεύω ότι η τιμή της θα είναι αρκετά υψηλή και μάλλον δεν θα αξίζει ο κόπος για μια τόσο μεγάλη επένδυση, τη στιγμή που με την Blizzard/4 μπορείς να έχεις καλά αποτελέσματα.

8) Ερώτηση πολύ γενική και δεν θα μπω στον κόπο να τη σχολιάσω!

Και 25 στα 20 να μας έβαζες, εμείς θα προσπαθούσαμε -όπως και προσπαθούμε- πάντα για το καλύτερο. Πάντως σε ευχαριστούμε!

ΑΛΛΑΓΗ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου. Σε αγοράζω από το τεύχος 114. Σε συγχαίρω για την έγκυρη ύλη σου. Είμαι κάτοχος ενός SNES και σκέφτομαι την αλλαγή του, επειδή δεν καλύπτομαι από το software του. Προσωπικά ενδιαφέρομαι για παιχνίδια στρατηγικής και adventures. Ετσι προσανατολίζομαι στην αγορά ενός Amiga CD32. Εχω κάποιες ερωτήσεις πάνω σε αυτό:

1) Πιστεύεις ότι είναι συμφέρουσα μια τέτοια αλλαγή;

2) Πόσο περίπου κοστίζει ένα CD για το CD32;

3) Παιχνίδια που βγαίνουν στην A1200 όπως UFO, Detroit, Mortal Kombat II κ.λπ. βγαίνουν και για CD32;

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

4) Τι είναι το FMV; Ποιες οι δυνατότητές του και πόσο περίπου κοστίζει;

Θα σας παρακαλούσα να δημοσιευτεί το γράμμα μου.

Με αγάπη,

Μάρκος Ψαρρός

Φίλε Μάρκο,

Σε ευχαριστούμε για την εμπιστοσύνη που μας δείχνεις.

1) Δίνοντας ένα οποιοδήποτε 16-μπιτο μηχάνημα και αγοράζοντας κάποιο 32-μπιτο ή και μεγαλύτερο, σίγουρα είναι ένα βήμα προς τα εμπρός.

2) Οι τιμές των παιχνιδιών για το CD32 κυμαίνονται από 4.000 έως 15.000 δρχ.

3) Ετσι συνηθίζεται (π.χ. το UFO έχει κυκλοφορήσει).

4) Το FMV (Full Motion Video) είναι ένα περιφερειακό, το οποίο τοποθετείς στο πίσω μέρος του CD32 -μια και από ό,τι κατάλαβα γι' αυτό μιλάς- και σου επιτρέπει να βλέπεις ψηφιακό video. Η τιμή του ήταν γύρω στις 70.000 δρχ.

GURU MEDITATION

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου και θα ήθελα να σε συγχαρώ για τις πλούσιες στήλες σου. Είμαι χρήστης μιας Amiga 500 με 1 MB RAM και θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.

1) Εχω το Mortal Kombat και από τότε που το αγόρασα, όταν παίζω, μετά τον πρώτο αγώνα μου σβήνει το πληκτρολόγιο, γιατί αυτό;

2) Κάθε φορά που μου σβήνει ένα παιχνίδι, μου βγάζει το μήνυμα "Guru Meditation". Τι σημαίνει αυτό;

3) Εχει κυκλοφορήσει το NBA JAM edition '94;

4) Εχει κυκλοφορήσει το Aladdin για Amiga 500;

5) Μπορείτε να γράψετε τους κωδικούς για το FIFA INT. του Mega Drive;

6) Πότε θα κυκλοφορήσει το Mortal Kombat II για Amiga;

Θα ήθελα, αν γίνεται, γρήγορη δημοσίευση του γράμματός μου.

Ο πιστός σου αναγνώστης,

Γιάννης Παπαλεκάκος

Φίλε Γιάννη,

Καλώς όρισες. Απ' ό,τι βλέπεις, δεν καθυστερήσαμε ούτε στιγμή τη δημοσίευση του γράμματός σου και περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου:

1 & 2) Ε... ότι υπάρχει παιχνίδι που καταφέρνει να σβήνει το πληκτρολόγιο πρώτη φορά το ακούω! Καλό θα ήταν να πάρεις κάποιο antivirus και να ελέγξεις τις δισκέτες σου. Είναι σίγουρο πως έχεις κάποιον ιό και σου δημιουργεί αυτά τα προβλήματα.

3) Δυστυχώς, δεν έτυχε να το δούμε ακόμη.

4) Ασφαλώς και έχει κυκλοφορήσει το Aladdin. Είναι μάλιστα πάρα πολύ καλό παιχνίδι (το έχουμε παρουσιάσει).

5) Θα προσπαθήσουμε σε επόμενο τεύχος.

6) Μα, το Mortal Kombat II έχει κυκλοφορήσει εδώ και δύο μήνες.

A1200 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό Pixel,

Σου γράφω για πρώτη φορά, αν και είμαι παλιός αναγνώστης του περιοδικού σου. Θα ήθελα να σου δώσω τα συγχαρητήρια για το καταπληκτικό περιοδικό σου. Εχω μια Amiga 500, αλλά έχω σκοπό να αγοράσω την A1200 και θα ήθελα να σε ρωτήσω ορισμένα πράγματα.

1) Επειδή θέλω να ασχοληθώ με σχεδιαστικά προγράμματα και με Basic και απαιτώ καλά γραφικά, η A1200 είναι μια καλή αγορά;

2) Πόσο στοιχίζει ο πιο μικρός σκληρός δίσκος και πόσης χωρητικότητας είναι;

3) Μπορεί με κάποιον τρόπο να χρησιμοποιήσει η A1200 το CD32 για CD-ROM;

4) Παιχνίδια σαν το Street Fighter II και το Mortal Kombat II θα κυκλοφορήσουν για την A1200;

5) Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά της A1200; Μπορεί να τρέξει προγράμματα της rom 1.3 και 2.0;

6) Μπορούν να μπουν παιχνίδια στο σκληρό δίσκο που δεν τρέχουν από Workbench;

Συγγνώμη αν σε κούρασα,

Δημήτρης Καπίρης

Υ.Γ.: Σε παρακαλώ, αν γίνεται δημοσίευσε το γράμμα μου, ευχαριστώ.

Φίλε Δημήτρη,

Οπως βλέπεις -αν και με κάποια καθυστέρηση- δημοσιεύσαμε το γράμμα σου, όχι επειδή μας το ζήτησες αλλά επειδή προσπαθούμε κάθε μήνα να δημοσιεύουμε όσο περισσότερα γράμματα μπορούμε. Στις ερωτήσεις σου τώρα.

1) Την απάντηση στο ερώτημά σου θα τη βρεις διαβάζοντας πολύ προσεκτικά το γράμμα που ακολουθεί. Αξίζει τον κόπο, γιατί θα μάθεις πράγματα που ούτε τα είχες φανταστεί.

2) Οι τιμές των σκληρών δίσκων έχουν κατέβει τόσο πολύ, που δεν αξίζει να ψάχνεις για κάποιον 40άρη. Οσο για τις τιμές, μπορείς να ρίξεις μια ματιά στις διαφημίσεις των καταστημάτων που υπάρχουν στο περιοδικό που κρατάς.

3) Οχι, όμως μπορεί κάποιος να κάνει το CD32 μια A1200 προσθέτοντας το περιφερειακό SX-1 και στη συνέχεια να προσθέσει πληκτρολόγιο, drive, σκληρό δίσκο κ.λπ.

4) Ασφαλώς, ήδη το Mortal Kombat II έχει κυκλοφορήσει για A1200.

5) Βεβαίως και μπορεί να τρέξει τα προγράμματα που αναφέρεις.

6) Ασφαλώς και μπορούν.

ΤΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ

Αγαπητό Pixel,

Καταρχήν, ομολογώ ότι πίστευα πως δεν θα δινόταν αφορμή για δεύτερη φορά να επικοινωνήσω μαζί σου μέσω των σελίδων της αλληλογραφίας. Ωστόσο, η αφορμή αυτή παρουσιάστηκε στο πρόσωπο του κυρίου Τρυπάκη (Pixel 113, σελ. 49). Παρόλο που θεωρώ την απάντηση του κ. Κακαλέτρη και κατατοπιστική και πολύ επιτυχη-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



μένου ύφους και περιεχομένου, δεν μου ή-ταν δυνατό να αντισταθώ στον πειρασμό να σου γράψω το παρακάτω. Παρακαλώ να μη θεωρηθεί -ιδιαίτερα από τον κύριο Τρυπάκη- ως προσωπική απάντηση/επί-θεση.

Οσα θα αναφερθούν, αφιερώνονται σε όλους τους ανοιχτόμυαλους και αντικειμε-νικούς αναγνώστες του περιοδικού. Οι μεν Amiga users θα εντυπωσιαστούν μαθαίνο-ντας άγνωστες -ίσως- λεπτομέρειες για τον υπολογιστή τους, οι δε non-Amiga users ίσως τελικά ενημερωθούν πάνω σε ζητήματα που -κατά τα φαινόμενα- α-γνοούν. Οπως και να έχει το πράγμα, ο κα-θένας θα βγάλει τα συμπεράσματά του.

Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να επιμείνω σε ένα σημείο που έθιξα στο προηγούμενο γράμμα μου:

Ο καταναλωτής πρόκειται να "πληρώσει" τελικά το τίμημα της παράλογης ροπής των μαζών να υποστηρίζουν συστήματα που είναι ανίκανα στην πραγματικότητα να αντιμετωπίσουν με επιτυχία τις προκλή-σεις σύγχρονων, απαιτητικών εφαρμογών της Πληροφορικής.

Τρανταχτό παράδειγμα: Η επανάσταση των multimedia, η οποία στην πραγματι-κότητα ξέσπασε πολύ νωρίτερα από τότε που κάποιος αποφάσισε αυθαίρετα πως "PC/AT + SoundBlaster + VGA + CD-ROM = (i.e. Multimedia PC)...

Η επανάσταση των multimedia άρχισε στην πραγματικότητα στο Consumer En-tertainment Show του Σικάγο, τον Ιούνιο του '85, όταν ο Andy Warhol και η Debbie Harry παρουσίαζαν στο κοινό έναν υπολο-γιστή ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ριζοσπαστικών δυνα-τοτήτων και -το κυριότερο- σύγχρονης, πρωτοποριακής φιλοσοφίας και σχεδια-σμού: την Amiga!

Οσο λοιπόν κι αν ενοχλεί αυτό κάποιους, η Amiga ήταν ο ΠΡΩΤΟΣ υπολογιστής που απέδειξε στο ευρύ κοινό ότι, αν συνδυά-σεις έγχρωμη κινούμενη εικόνα, στερεο-φωνικό ήχο και ένα φιλικό περιβάλλον αμ-φίδρομης επικοινωνίας με το χρήστη, υπέ-ροχα και θαυμαστά πράγματα μπορούν να προκύψουν!

Χρειάστηκε να περάσουν 5 ολόκληρα χρόνια για να συνειδητοποιήσουν αυτό κάποιοι που το '85 θεωρούσαν πως "σοβα-ρός" υπολογιστής μπορεί να είναι μόνο αυτός που "φοράει" Hercules και τρέχει Lotus και Dbase! Αρα, η Amiga με τα χρώ-ματα, τον ήχο ήταν απλώς για "παιχνίδια" σύμφωνα με τη γνώμη τους.

Καταλαβαίνετε τώρα το κωμικοτραγικό της υπόθεσης; Οταν η αγορά των συμβα-τών συνειδητοποιούσε επιτέλους (κυρίως μέσω VGA και Windows) πως λίγα χρώματα παραπάνω και ένα ανθρώπινο user inter-face δε βλάπτουν, ήταν δυστυχώς ήδη αρ-γά για την Amiga.

Είχε αποκτήσει τη "ρετσινιά" της παιχνι-δομηχανής. Ετσι φτάσαμε στο σημείο να βασίζεται η αγορά -ως επί το πλείστον- σε μηχανήματα ανίκανα (εκ γενετής) να ανταποκριθούν σε ανάγκες νέων απαιτη-τικών αγορών που τώρα δημιουργούνται! Αποτέλεσμα:

Τομείς όπως λ.χ. τα Multimedia και το Desktop Video να τείνουν να μείνουν πίσω, εξαιτίας της εγγενούς ανικανότητας των συμβατών -αλλά και του Mac- να αντα-ποκριθούν σε εφαρμογές τόσο απαιτητι-κές. Πάρτε για παράδειγμα τον τομέα του animation.

Αν εξετάσουμε αντικειμενικά το τι ισχύει για κάθε desktop πλατφόρμα, τα αποτελέ-σματα είναι προφανή και οφθαλμοφανή. Τη στιγμή που η Amiga 500 (μοντέλο του '87!) κάνει animation σε 30 frames/sec με 4.096 χρώματα και μια Amiga 4000 στα ίδια frames/sec καταφέρνει full-screen ani-mation με 256.000 χρώματα (!), το μέγιστο που καταφέρνει να πετύχει ένας PC486DX ή ένας Mac είναι 12-15 frame/sec quarter-screen animation με 256 χρώμα-τα. Και, φυσικά, ούτε το "video for win-dows" αλλά ούτε το "Quicktime" της Apple μπορούν να συγκριθούν με το πολύ ευέλι-κτο "(AGA) CDXL" του CD32.

Το γεγονός παραμένει ότι η Amiga -ει-δικά στους παραπάνω τομείς- έχει να επι-δείξει πολύ σημαντικές επιδόσεις, που σί-γουρα έχουν πολλά να διδάξουν σε IBM και Apple! Εταιρίες που μάλλον έμαθαν -αν και αργά- το μάθημά τους και ποντάρουν -από κοινού πια- σε ...νέα γενιά PCs, τα περίφημα PowerPCs. Η δε Microsoft του παμπόνηρου Bill Gates έσπευσε ήδη να α-ποχωριστεί από τους δυσάρεστους συ-νειρμούς με τους PCs και το MS-DOS, κυ-κλοφορώντας σχετικά πρόσφατα τα Win-dows NT, το οποίο θα τρέχει και σε RISC ε-πεξεργαστές, χωρίς να χρειάζεται καν το απαρχαιωμένο πια MS-DOS! Σημεία των καιρών μήπως; Μάλλον επιβεβλημένες λύσεις θα έλεγα, ειδικά τώρα που η Amiga βρίσκεται σε νέα φάση εντυπωσιακών ε-ξελίξεων (με το AGA chipset ήδη διαθέσιμο σε 4 μηχανήματα και το -απερίγραπτων δυνατοτήτων- AAA chipset "στα σκαριά" εδώ και δύο χρόνια περίπου). Ας ελπίσου-με μόνο ότι η νέα διοίκηση της Com-modore δε θα επαναλάβει τα σφάλματα του παρελθόντος, ειδικά στον τομέα του marketing.

Παρόλο λοιπόν που όλοι όσοι έχουν συμφέρον από αυτό, προσπαθούν να μας πείσουν πως η Amiga είναι πια "νεκρή" και πως οι συμβατοί αποτελούν την πιο cost-effective λύση για το μέσο χρήστη, όλα τα γεγονότα -ειδικά στο εξωτερικό- συνη-γορούν για το αντίθετο.

Δεν ισχυρίζομαι σε καμία περίπτωση βέβαια ότι τα PCs είναι άχρηστα. Ωραία μεν μηχανάκια, η θέση ωστόσο που τους ανήκει βρίσκεται αποκλειστικά σε γραφεία και επιχειρήσεις, εκεί όπου μπορούν να ε-πιδοθούν σε όσο ...number-crunching ζητάει η CPU τους.

Ας αφήσουν καλύτερα ήσυχη τη home αγορά των υπολογιστών, των multimedia, των graphics και του video, γιατί πολύ φο-βάμαι πως στερούνται των κατάλληλων προσόντων. Μπορούν, βέβαια, με κάποιο ζόρι να τα βγάλουν πέρα και στους παρα-πάνω τομείς, αλλά έχετε ποτέ αναρωτηθεί ποιο είναι το κόστος για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο με άνεση; Και δεν αναφέρομαι μόνο στο τεράστιο οικονομικό κόστος, αλλά και στο "κόστος" της έλλειψης κοινών προτύ-πων σε ό,τι αφορά γραφικά, ήχο κ.ο.κ., στο "κόστος" της πολύ πιθανής ασυμβα-τότητας τόσο μεταξύ ετερόκλητου hard-ware (conflicts) όσο και μεταξύ software και hardware, με το άλλο.

Αυτό συμβαίνει γιατί κάποιο κατάλληλο

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

hardware για ποιοτικά γραφικά και αξιοπρεπή ήχο εξακολουθεί να μην περιλαμβάνεται στη standard configuration των συμβατών.

Τέλος, ας μην ξεχνάμε επίσης και το πολύ σοβαρό "κόστος" της πιθανότητας ενός performance hit, έστω κι αν μιλάμε για έναν 486/66MHz!

Από την άλλη, η Amiga εξακολουθεί να ενσαρκώνει το απόλυτο "dream machine" (ειδικά στο πρόσωπο της πολύ προσιτής A1200 και του CD32). Εξακολουθεί να παραμένει ένας υπολογιστής που σε αυτή την εποχή της τυποποίησης (βλ. clones) και της ισοπέδωσης, χάριν οικονομικών και μόνο ισορροπιών, επιμένει να διατηρεί και προσωπικότητα και -για να μιμηθώ τα λόγια του Steve Franklin, πρώην M.D. της Commodore U.K.- έναν υψηλό ..."WOW!" factor.

Με τα custom chips της, δυνατότερα από ποτέ (συγκρίνετε απλώς μια A1200 με οποιονδήποτε 486 στο animation), με δυνατότερους επεξεργαστές και με ένα TRULY multitasking, νέο και περισσότερο user-friendly λειτουργικό, αποδεικνύει σε μια PC-infested αγορά τι σημαίνει να προσφέρεις "power to the user, right out-of-the-box".

Ας μη μας διαφεύγει εξάλλου το γεγονός ότι η Amiga διαπρέπει στο εξωτερικό σε τομείς που πριν από λίγα χρόνια θεωρούνταν πεδίο δράσης εξειδικευμένων Graphics Workstations.

Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν οι σειρές "Babylon 5" και "SeaQuest DSV" που προβάλλονται και στην Ελλάδα.

Η Amiga θεωρείται στο εξωτερικό top-dog σε ό,τι αφορά video post-production και 3D modelling/animation. Το αξίας $3.000 "3D Studio" της διάσημης AutoDesk έχει πολλά ακόμα να διδαχθεί από προγράμματα της κλάσης ενός "Caligarii Broadcast 3" ($1.800), ενός "Real 3D 2.4" ($400) ή ενός "LightWave 3.5" ($450).

Ο τομέας των multimedia είναι ακόμη ένας χώρος όπου η Amiga επιδεικνύει ξεκάθαρα την υπεροχή της. Με μια πληθώρα authoring tools (χαμηλού κόστους), αλλά και μια μεγάλη user-base στο χώρο, που περιλαμβάνει ονόματα όπως IBM (!!!), XEROX, MGM, McDonald's, FORD, ESSO, NISSAN και δεκάδες άλλα, η Amiga επιδεικνύει και αποδεικνύει την ευελιξία της και στα multimedia.

Βέβαια, στην Ελλάδα η κατάσταση δεν είναι καθόλου ευνοϊκή για την Amiga και οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι η πλειονότητα των απαίδευτων υποψήφιων αγοραστών μάλλον θα εξακολουθήσει να στρέφεται στην πιο διαδεδομένη -αλλά σίγουρα όχι και ενδεδειγμένη- λύση των συμβατών. Ωστόσο, υπάρχουν ήδη κάποια θετικά δείγματα αλλαγής αυτής της κατάστασης.

Ενθαρρυντικό, λ.χ., είναι το γεγονός ότι η Amiga έχει πια κυριαρχήσει στο 80% των studios των ιδιωτικών τηλεοπτικών σταθμών καθώς επίσης και σε αρκετά post-production studios.

Τα αποτελέσματα, όπως τα βλέπουμε καθημερινά στις οθόνες μας, είναι παραπάνω από εντυπωσιακά, δεδομένου ότι οι άμεσοι αντίπαλοι (σε ποιότητα) είναι ο ANT1 και το MEGA, που χρησιμοποιούν βέβαια Silicon Graphics... Μόνο; ΟΧΙ! Μπορεί να μην το γνωρίζατε βέβαια, αλλά το MEGA το βράδυ των εκλογών της 10ης Οκτωβρίου 1993 είχε επιστρατεύσει για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων στις οθόνες μας μερικές Amiga 4000 που έτρεχαν το Scala MM!!!

Οποιοσδήποτε λοιπόν θέλει να ασχοληθεί από απλό Desktop Video/Titling έως και broadcast graphics, εξετάζει πια πολύ σοβαρά το ενδεχόμενο να κάνει αυτό χρησιμοποιώντας μια Amiga (προφανώς -τώρα πια- AGA).

Το γεγονός εξάλλου που προβλέπεται να σηματοδοτήσει -ή και να καθορίσει- την περαιτέρω πορεία της Amiga στον ελληνικό χώρο δεν είναι άλλο από την έκδοση της πάρα πολύ αξιόλογης δουλειάς της AC Software Engineering, του "Ελληνικού Workbench", μιας πλήρως εξελληνισμένης έκδοσης του Workbench 2.1 και 3.0. Περιλαμβάνει πλήρως εξελληνισμένα τα μενού, requesters, tools και prfs του Workbench, καθώς επίσης ελληνο-λατινικές γραμματοσειρές (bitmap και Compugraphics), ελληνικούς printer-drivers, utilities μετατροπών κειμένου και άλλα πολλά που προσφέρουν ολοκληρωμένες λύσεις στον Έλληνα χρήστη.

Με την ύπαρξη λοιπόν ενός τέτοιου πακέτου στην ελληνική αγορά, παύουν να ισχύουν και οι τελευταίες προφάσεις για την απόρριψη της Amiga υπέρ PC (έλλειψη υποστήριξης ελληνικών κ.ο.κ.). Παύουν -λογικά- να υπάρχουν και οι παραμικρές αμφιβολίες για τη βιωσιμότητα της Amiga στον ελληνικό χώρο, αν σκεφτεί κανείς πως μόνο οι Apple Mac διαθέτουν εξελληνισμένο λειτουργικό.

Αρκεί όμως αυτό για να ανατρέψει τις αδικαιολόγητες, βαθιά ριζωμένες προκαταλήψεις της ελληνικής αγοράς απέναντι στην Amiga; Μάλλον όχι.

Πέρα από μια οργανωμένη προσπάθεια της εδώ αντιπροσωπίας για ενημέρωση του κοινού μέσω εκτεταμένης διαφήμισης, αυτό που πραγματικά λείπει από την αγορά της Amiga, σήμερα, είναι ο ενθουσιασμός των πρώτων χρόνων.

Κανένας δε φαίνεται να μπορεί να συνειδητοποιήσει ότι στην πραγματικότητα η Amiga όχι μόνο δεν έπαψε ποτέ να προσφέρει τις πιο cost-effective λύσεις στον home χρήστη, αλλά ειδικά ΤΩΡΑ "you get more value for your money" όπως θα έλεγε ένας Άγγλος Amiga-user. Αυτή η αδυναμία, ωστόσο, του ελληνικού κοινού της Πληροφορικής να συλλάβει την ουσία των πραγμάτων, δεν αλλάζει αυτό που έχει αναδειχτεί πια σε ...truth universally aknowledged: The Amiga STILL makes it possible! Είτε αυτό αρέσει σε μερικούς είτε όχι...

Με τιμή,
Στέφανος Σιόπουλος

Υ.Γ.: Ειδική μνεία στο μεγάλο και "καυτό" θέμα του multitasking δεν έγινε σε αυτό το γράμμα μου, όπως άλλωστε και εκτεταμένη κάλυψη του ζητήματος multimedia. Σκόπιμα. Επιφυλάσσομαι για τα παραπάνω σε κάποιο μελλοντικό γράμμα μου, δοθείσης βεβαίως της κατάλληλης αφορμής. (Ο νοών νοείτω.)

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

AMIGA 500 + 1 MB + 2 ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ ΜΕ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 200 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + 2 JOYSTICK PACMAN - ΟΘΟΝΗ 10845. ΑΝΤΩΝΗΣ. ΤΗΛ.: 8063185.

AMIGA 1200 + 1083S + HD 80 MB + 4 MB 32 bit Fast RAM + 200 DISK + 2 TOMAHAWK 270.000. ΧΑΡΗΣ. ΤΗΛ.: 031/442550.

SOFTWARE

AMIGA 1200 CLUB! Παιχνίδια και προγράμματα μόνο για Amiga 1200. Ελάτε τώρα! Σας περιμένουμε! Κωττέττος Γιάννης, Πλάτωνος 36, Καλλιθέα. Τηλ.: 9301015.

***** AMIGA *****
- GAMEDISK + MANUALS (ΛΥΣΕΙΣ) = 250.
- ΔΩΡΟ 800 CHEATS.
- Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ.
- Υπεύθυνη ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ σε περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ. Μάκης Μπόλλας, Μ. Κόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

AMIGA Game Disk = 170!! Εγγυημένη εγγραφή. ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ κυκλοφορίες. Συνδρομές (100 δρχ.) + επιλογή (!!) = 3.800 δρχ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση. Δημόπουλος Σταύρος, Κώστας, Ναυσικάς 86, Π. Φάληρο-Αθήνα. Τηλ.: 9411903.

GREEKLINE GROUP. Το όνομα για τους έξυπνους στο χώρο του Soft. Τα πάντα γύρω από την AMIGA. Γρηγορότερα από όλους και στην παραλαβή και στην παράδοση. Τώρα και PC συνδρομές σε CD, DAT ή TAPE. Τηλ.: HOTLINE 2846349, 2822141. Ολες τις ώρες.

AMSTRAD 6128. Τεράστια συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, καθώς και SERVICE. Στέλνουμε παντού. Μάκης Μπόλλας, Μ. Κόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

*** ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB ***
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!
- ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
- Φοβερές ΤΙΜΕΣ!!!
- Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!!
- Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Μανώλης Αντωνόπουλος, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES, δισκέτες, TAPE & CD σε τιμές έκπληξη. Αντικαταβολές, παράδοση κατ' οίκον. Μ. Πολυχρονίου, Μ. Μπότσαρη 17 Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA + PC SOFTWARE *****
- TOP - Games - Demos - Utlities!
- GAMEDISK 250 δρχ.! PC 300 δρχ.!
- SUPER συνδρομή 5.000 δρχ.
- Συνδρομές PC σε CD και TAPE!
- Μηνιαία συνδρομή 15.000 δρχ.
- CD TITLES! Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, Νέα Λιόσια. Τηλ.: 5012307.
- Συνδρομές σε VIDEO!
- Δωρεάν Κατάλογος!
- ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές σε ΕΠΑΡΧΙΑ!
- Δισκέτες 720, 1.44!
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής!
- CD 32 TITLES!
- HARDWARE (κάρτες, CD, σκληροί σε ασυναγώνιστες τιμές!). Βασίλης, τηλ.: 5012307.

AMIGA SKYLIGHT TEAM. Τώρα όλα τα καινούρια games κατευθείαν από τη γερμανική TARKUS TEAM!
- Gamedisk 180 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM!
- Συνδρομές 150 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM! Τώρα συνδρομές και σε Tape Streamer ή CD!
- SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!! Περάστε όλες τις δισκέτες σας σε CD ή Tape μόνο με 50 δρχ. η δισκέτα!
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής.
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία.
- Επίσης AMIGA σκληροί δίσκοι: 170 = 36.000, 420 = 55.000, Monitors = 55.000, CD-ROM = 40.000.

Αγορές/Πωλήσεις ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ. Τηλ.: 9318228.

PC & AMIGA. ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΩΡΑ & ΣΕ CD ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ & TAPE. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ.: 5314051.

**** EKTOR-SOFT ****
AMIGA-PC SOFTWARE. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES, UTILITIES. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Δισκέτες 3.5 ιντσών από 84 δρχ.! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE: AMIGA 1200:??? AMIGA 600: 6.900 δρχ. AMIGA CD32: 68.000 δρχ. CX1: 89.000 δρχ. ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTERS - CONSOLE GAMES - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ. Ε. Καψούλης, Ζαΐμη 28, Εξάρχεια - Αθήνα. Τηλ./Fax: 8236141.

AMIGA SOFTWARE.
Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Συνδρομές, αντικαταβολές παντού. Εξυπηρετούμε όλες τις περιοχές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56, 104 45. Τηλ.: 8315442.

DIGITAL PC - AMIGA
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.
- Συνδρομές, επιλογές, εγγραφή τίτλων σε CD-ROM!!! Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Αγγελος - Ακης. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

IRON SOFT AMIGA GAMES
ΜΟΝΟ. Πάμφθηνες τιμές. Εγγυημένη εγγραφή. Δωρεάν κατάλογος αυθημερόν αποστολή. Γκούτσης Δημήτρης, Αγ. Κωνσταντίνου, 410 02 Λάρισα. Τηλ.: 041/288704, 225171.

AMIGA sun city club.
Gamedisk 190 δρχ. Συνδρομές 580 δρχ. Θοδωρής - Αλκης. Τηλ.: 9911859, 9911455.

KS CLUB AMIGA.
Gamedisk 200 δρχ. PC Gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές, Αντικαταβολές. Κώστας - Σπύρος, Δερβενακίων 19, 201 00 Κόρινθος. Τηλ.: 0741/85546.

AMIGA 500 plus, Kickstart 3 MB RAM, 2 joysticks, 1 mouse, 250 δισκέτες, οθόνη 1084 & δισκετοθήκη. Τηλ.: 2220968.

Amiga games από 250 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ σε 1 ΩΡΑ. MANUALS. Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12. Τηλ.: 6447595, 6431360.

M&M COMPUTER SHOP.
ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ AMIGA 500/600/1200. PC 386/486. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ SERVICE. ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΗΛ.: 6432424.

****** AMIGAMANIA ******
* GAMEDISK από 200!!
* ΠΟΛΥ ΦΘΗΝΕΣ συνδρομές!!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!
* ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!! Steve Quick, Αργαίου 88. Τηλ.: 01/9323458.

ELECTRON + PIRATES TEAM = GREEK GODS. Αυτό σημαίνει:
- AMIGA, SEGA, NINTENDO υποστήριξη.
- Συλλογή > 10.000 δισκετών (Δωρεάν κατάλογος).
- Καθημερινά νέοι τίτλοι από εξωτερικό.
- TURBO παραδόσεις μιας ώρας.
- NITRO αποστολές πανελλαδικά.
- Συνδρομές όλων των τύπων ΓΡΗΓΟΡΑ! (Δισκέτα, Modem, Video Backup).
- Οι φθηνότερες τιμές HARDWARE σε: Computers, Monitors, Consoles, σκληρούς δίσκους, drives, μνήμες, accelerators, samplers, digitizers, original games, joysticks, αναλώσιμα.
- Δισκέτες NAME = 100, NONAME = 89. Καλύτερη / Γρηγορότερη εξυπηρέτηση μέσω BBS. Δημήτρης - Νίκος, Πραξιτέλους 197, Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE*****
* Προσφορά στα 50 Disks + 10 δώρο.
* GAMEDISK 200-250 δρχ.
* Συνδρομές επιλεκτικές
* Παράδοση στο σπίτι.
* Αντικαταβολές Ελλάδα και Κύπρο.
Παναγιωταρέας Πάνος Τηλ.: 7779986 (Πάνος) 2318464 (Σούλα)

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα**	2.800
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.100
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.900
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA Β' έκδοση** Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
Ρ5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
Ρ6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	4.600
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** Σελίδες 672	9.300
Λ31.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 B' έκδοση Σελίδες 182	2.500
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.500
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.500
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.500
G5.	WORDPERFECT 5.1 B' έκδοση Σελίδες 314	2.500
G6.	WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.500
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.500
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.500
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.500
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.500
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.500
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.500
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.500
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.500
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.500
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	2.000
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600
H9.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.000
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.000
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.000
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.000
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.000
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.000
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.000
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.000
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.000
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.000
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.000
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.000
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.000

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 *B' έκδοση*	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA** για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*:........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ ΤΚ:.......... ΤΗΛ.:............

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.............

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❏ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❏ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❏ MASTERCARD ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❏ VISA ❏

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη).
Τιμή τεύχους: 900 δρχ.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 8.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ...............................)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 15.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο..................με το ποσό των..............δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD

(Αριθμός κάρτας...............................Ημ/νία λήξεως....................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή..

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....ΗΛΙΚΙΑ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________
Τ.Κ. ______________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τιμής τους, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών), Λ. Συγγρού 44, Τ.Κ. 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ Computers

❑ Software

❑ Περιφερειακά

❑ Γενικά

Σημειώστε με Χ το τετράγωνο της κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ______________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ______________ ΤΗΛ. ______________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ______________________ ΗΜ/ΝΙΑ ______________

❑ Χρεώστε το ποσό των.......................δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως..........................

Υπογραφή...

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

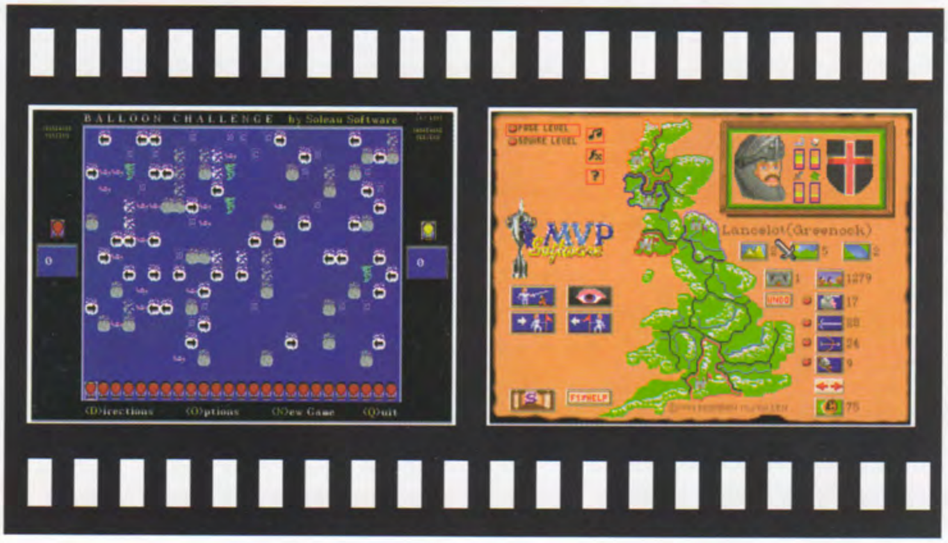
3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΔΙΣΚΕΤΑ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

KING OF THE ROUND TABLE: Οι πάλαι ποτέ δόξες των ιπποτών της στρογγυλής τραπέζης αναβιώνουν

BALLOON CHALLENGE: Εκτοξεύστε το κάθε μπαλόνι με τέτοιον τρόπο, ώστε να φτάσει στο υψηλότερο δυνατό σημείο

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

SYNTHESIS: Μουσικές δημιουργίες μέσα από Quick Basic

PC MASTER + PC GAMES + FREE DISK

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ